CONSOLES +

LE MAGAZINE QUI N'HESITE PAS A SE FROTTER LA LAMPE QUAND IL LE FAUT !

ALADDIN
LE PLUS BEAU JEU DE NOËL !

MEGADRIVE
SUPER FAMICOM P. 12

FAUT-IL CHANGER DE CONSOLE À NOËL ? P.

MEGA CD
CONTRE
AMIGA CD

LA NINTENDO
64 BITS
P. 46

EXCLUSIF ! STR FIGHT VERSION ARCA 4 NOUVEAU PERSONNAG P.

SUPER NINTENDO

MEGA CD II

NEO GEO

GAME GEAR

GAME BOY

ET LES AUTRES ...

STREET FIGHTER II' (MD)
FACE À
MORTAL KOMBAT P. 118

SPECIAL JAPON
FAMICOM SPACEWORLD'93
LE PLUS GRAND SALON NINTENDO DU MONDE !!! P. 18

ECTS DE LONDRES
TOUTE L'ÉQUIPE DE CONSOLES +
À LA DÉCOUVERTE DES NOUVEAUTÉS 1994 P. 56

SUR MCD II: DUNE, JURASSIC PARK, SYLPHEED, SHERLOCK HOLMES, WOLFCHILD... ... JAPON: AX 101 (MCD), SYLPHIA (PCE), LETHAL ENFORCER (MD) ... TESTS: LANDSTALKER (MD), ASTERIX (MD), FANTASTIC DIZZY (MD), F1 POLE POSITION (GB), ALIEN 3 (SNIN), CHUCK 2 SUN OF CHUCK (GG).

N° 24 OCTOBRE 1993. 32 F. BELGIQUE: 210 FB. SUISSE: 9 FS. ESPAGNE: 850 PTAS. MAROC: 50 DH. ISSN 1162-8869

les tests les plus complets de toute la presse ludique

AIDE DE JEU & TIPS 106

Mortal Kombat (MD), Art of Fighting (NG), Final Fight 2 (SFC), Dragon Ball Z 2 (SFC), etc. Les Tips qui tuent!

SF II' (MD) CONTRE MORTAL KOMBAT 116

Street Fighter II' arrive sur Megadrive. Consoles+ vous en offre le test complet et en profite pour le comparer à son fameux rival, j'ai nommé Mortal Kombat. Un match violent réservé aux vrais amateurs de baston!

Street Fighter II' (MD) va-t-il succomber sous les assauts de Mortal Kombat? Réponse en page 116...

LES TESTS 16 BITS 120

Les softs du mois disséqués par les plus grands testeurs!

LES TESTS 8 BITS 184

Les 8 bits ont encore leur mot à dire!

ZE KILLER 172

Les dinosaures, il ne peut pas les voir en peinture!

SORTIES OFFICIELLES 174

Toutes les cartouches officielles en vente en France!

LE COURRIER 176

Le nain le plus célèbre du monde répond à vos questions.

INDEX 182

Pour repérer tous les jeux testés dans Consoles+.

LES P.A. 184

Les petites annonces de Consoles+.

EDITO

Salut à tous!

Tout a commencé par une lampe, un génie, et un certain Aladdin. Alors que toute l'équipe était en train de se battre, une fois de plus, à grand renfort de coups spéciaux sur Street Fighter II' et Mortal Kombat (les versions Megadrive sont arrivées, et je vous jure que cela cogne sec...), le petit dernier de Virgin n'a eu aucun mal à envahir notre laboratoire de test. Outre cette version Megadrive d'Aladdin que tout le monde attendait avec impatience, Banana nous a offert une superbe preview du jeu sur SFC. Génial, de quoi tourner la tête à toute l'équipe... Il vous suffira de vous propulser trois pages plus loin pour voir ce que sont devenus vos testeurs préférés. Maxi Calif, Samal Addi'n, Marc Adu Ghénhi et Spyla Din se sont mis à vénérer l'ampoule qui trône sur la terrasse de l'immeuble abritant la rédaction de Consoles+... Quant à Banalla San'din, il médite de devenir canif à la place de la hache de Wieklen! Heureusement que le journal est bouclé, que tous les scoops, les dossiers, les tests, les previews, les comparatifs, les tips, le courrier, les P.A., les reportages, etc. ont déjà atterri dans les 196 pages du super-numéro de Consoles+ que vous avez l'honneur de tenir entre vos mains!

Un super-numéro? Oui! Et qui répond à toutes les questions que l'on peut se poser en ce mois d'octobre. Qu'est-ce que la future Nintendo 64 bits? Aladdin est-il le plus beau jeu sur Megadrive? Que pense Banana San de Super Street Fighter II version arcade? Faut-il acheter un Mega CD II ou l'Amiga CD32? Quels sont les tips inédits de Mortal Kombat? Que vaudront Dune ou Jurassic Park sur MCD? Est-ce que Street Fighter II' sur Megadrive est meilleur que Mortal Kombat? Quelles sont les toutes dernières nouveautés sur Game Gear? Quels sont les plus beaux jeux actuellement en préparation au Japon sur Game Boy ou Super Nintendo? Que vaut réellement Cadillac and Dinosaurs en version arcade? Quelles sont les meilleures cartouches attendues pour Noël et présentées à l'ECTS de Londres? Comment le film "Jurassic Park" a-t-il été réalisé? Speedy Gonzales arrive sur Game Boy: un méga-hit? Silpheed sur MCD est-il vraiment superbe? Et caetera.

Et si vous avez sûrement craqué pour le clin d'œil du malin génie qui a pris d'assaut la couverture de votre mag' préféré, vous n'êtes pas sans avoir remarqué l'annonce d'un dossier spécial Jurassic Park! Eh oui! nous avons décidé de regrouper toutes les informations possibles sur ces fameux dinosaures qui défrayent la chronique pour que les vrais pros de la manette luttent au mieux contre ce nouveau fléau. Alors, bonne chasse si vous êtes du côté de Grant, et bon appétit si vous vous sentez l'âme d'un raptor!

MAX

EDITO

LA HOT-LINE

Tous les mercredis de 13 h 30 à 17 h 30 et les vendredis de 17 heures à 19 heures, ET SEULEMENT À CES HORAIRES-LÀ! vous pouvez appeler au (16 1) 46 62 28 02. Switch et le Magical Wonder Band essaieront d'apporter des réponses à vos questions sur le magazine ou sur un jeu en particulier.

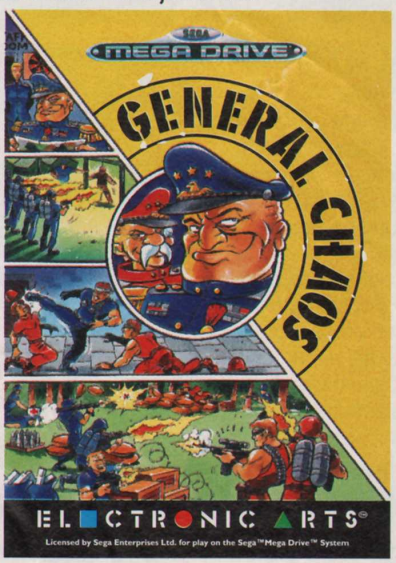
SEGA
MEGA DRIVE
INVITEZ VOS AMIS A LA MAISON POUR UNE CONVEI
SYMPA SUR LA PUISSANCE MILITAIRE

RSATION

OK les gars. Vérifiez qu'il n'y a pas d'animaux familiers nerveux dans les parages et que mémé a éteint son appareil acoustique.

Il est temps de passer à l'action pure et dure.

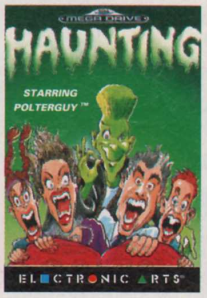
ET vous pouvez jouer à quatre joueurs avec le 4-WAY PLAY d'Electronic Arts. En vente dans tous les bons magasins, par correspondance ou par telephone au: 72-17-07-83 - (Electronic Arts France) Achetez le vôtre dès aujourd 'hui!!



Vous et vos copains pourrez vous joindre à Général Chaos (Etat de Moronica) et Général Havoc (Viceria) dans des campagnes sans foi ni loi de pillage et de destruction afin de capturer vos capitales respectives.

Luttez jusqu 'au dernier sur 50 champs de bataille, armés d 'un énorme arsenal comportant des lance-missiles, des mitruilleuses, des grenades, des lance-flammes et de la dynamite; et si ce n'est pas suffisant, vous pouvez toujours recourir aux gros coups de talon et aux bons vieux coups de poing!.

Ce n'est pas un jeu pour ceux qui pleurent devant les films de Lassie!



Distribué par: Electronic Arts S. A., rue du Chateau d'Eau, 69410 Champagne au Mont d'Or. Tel. 72 17 07 83

Sega et Mega Drive est une marque de Sega Enterprises Ltd. Haunting starring Polterguy, Electronic Arts, General Chaos, et 4 Way Play Sont marques des Electronic Arts.

ELECTRONIC ARTS™

TOP FLOP

ALADDIN
VIRGIN-MD

Des jeux comme celui-ci sont trop rares. L'adaptation du dessin animé de Disney est très bonne. Côté technique, c'est presque parfait. Les animations du personnage sont vraiment sensationnelles. On a réellement l'impression de diriger un personnage de dessin animé, et la fluidité est remarquable. Les thèmes musicaux s'inspirent directement de ceux du dessin animé, et le résultat est vraiment convaincant. La rédaction a craqué sur ce soft!

95%

SHERLOCK HOLMES
ICOM

Pourquoi un jeu comme Sherlock Holmes sur Mega-CD se retrouve-t-il dans les flops avec une note de 86%? Pour une seule et unique raison: les traductions. Eh oui! les traductions. Le jeu arrive sur le marché français avec des textes, des voix en anglais! Vous trouvez ça normal? Moi pas! Imaginez un passionné d'énigmes, qui tuerait sa mère pour obtenir Sherlock Holmes, et qui ne trouve qu'une version à laquelle il ne comprend rien, faute de connaître l'anglais! C'est trop dommage...

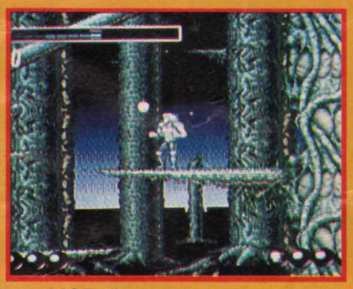
86%

LANDSTALKER
CLIMAX-MD

Un jeu d'aventure, riche, sympathique, attrayant... fait une entrée remarquée sur Megadrive: il se nomme Landstalker. Ce jeu devrait faire partie, que dis-je, FAIT partie des meilleures cartouches sur Megadrive. Le scénario, vraiment bien construit (ça vous changera des princesses captives à délivrer), est soutenu par une bande-son entraînante. La difficulté est croissante et bien dosée. Des jeux comme celui-là, moi, je les achète tout de suite… De longues heures de jeu en perspective.

94%

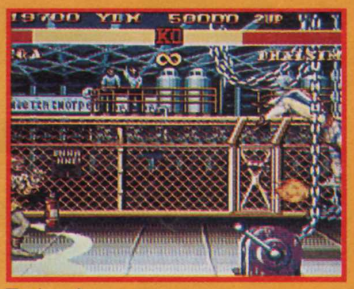
WOLFCHILD
CORE DESIGN-MCD



Vous incarnez ici un être mi-homme, mi-loup: un loup-garou, quoi! Les graphismes ne sont pas excellents, les animations du personnage loin d'être fantastiques. Et, côté maniabilité, ça n'assure pas un caramel mou… Il s'agit d'une simple "copie" du jeu MD sur MCD. Il serait temps que les éditeurs apprennent à utiliser les capacités des bécanes sur lesquelles ils travaillent. Le son CD en plus, c'est bien, mais on est beaucoup plus difficile à satisfaire que ça, à Consoles+!

69%

STREET FIGHTER II'
CAPCOM-MD



3 méga-octets (24 Mbits) de jeu de baston! Du jamais vu sur Megadrive. Les tournois ont recommencé à la rédaction. Il faut dire que les capacités de la machine ont été pleinement exploitées. Les graphismes sont presque identiques à ceux de la version Turbo de Street Fighter II sur Super Nintendo, tout comme le jeu lui-même. Seuls les musiques et les bruitages sont de moins bonne qualité. Le Paddle à 6 boutons est parfait pour ce jeu. Un grand hit!

94%

BART'S NIGHTMARE
FLYING EDGE-MD

C'est toujours un plaisir de voir Bart Simpsons. Mais était-il utile d'en faire une version Megadrive? Elle est exactement la même que celle de la Super Nintendo. Certains la trouveront originale, sympathique, mais vraiment, techniquement, elle n'a rien d'exceptionnel. Les graphismes des décors, heu... bof! En plus, on s'ennuie vite. C'est vraiment dommage d'utiliser la licence d'un personnage aussi connu et marrant sans faire l'effort qu'il mérite...

55%

Trombinoscope

MAX CALIF

Ou "l'ouvreur des voies". C'est lui qui fut à l'origine de la découverte de la lampe, et à voir son état actuel, tout pousse à croire que le génie ne l'a pas vu du meilleur œil! Il passe son temps à déambuler dans les couloirs de la rédac' à la recherche de son dernier Consoles+: "Je le crois pas... On me l'a encore chourré!" Mais, comme d'habitude, son exemplaire dédicacé par toute la rédac' est sur son bureau, sous une pile de sandwichs libanais... "D'toute façon, j'l'avais vu mais c'était pour vous faire participer un peu!" C'est ça! Et le génie de la lampe, c'est l'pape?

BANALLA SAN' DIN

Ou "le pro-fête" [Si ça ne tenait qu'à moi: le "pas-net", ND Spy]. Il vient d'être interné à l'hôpital psychiatrique d'Islamabad parce qu'il se prenait pour le génie de la lampe. Auparavant, il se prenait juste pour le calife, ou pour la banane sacrée d'Aladdin (celle qui met le plus de previews dans le moins de pages) et les autorités laissaient faire. Mais là, il est allé trop loin! Car, c'est le turban autour de la tête et les babouches aux pieds qu'il cassa toutes les ampoules de la rédac' en hurlant à la "concurrence déloyale". Le Japon, ça ne lui réussit qu'à moitié!

SPYLA DINE

Ou "le seul chiite libanais entraîné dans la plaine de la Becca qui travaille pour C+". Spécialiste des opérations spéciales, des reviews et des previews en retard, il est parti précipitamment pour le Moyen-Orient. Un accord de paix dans la bande de Gaza? Une mission suicide en Irak? "Nobody knows"... Certaines rumeurs font état d'une lampe de poche à récupérer dans les sables d'Arabie. Duracel, le génie qui l'habite, lui donnerait le pouvoir de rendre ses articles trois fois plus vite (et sans faute d'accent!). Pascale, Jean-Loup et Max sont plein d'espoir!

SAM ALADDI' N

Ou "le Syndicat anti-martien". Sam a vu le génie, mais c'est à un des Aliens de Ripley qu'il l'a associé! Et depuis, c'est la massue dans une main, le pistolet à eau dans l'autre et le Nintendoscope dans la bouche qu'il arrive, à la rédaction. Original, mais encombrant, le Sam! Prions pour que cette lampe, qu'il contemple avec tant de dévotion, puisse enfin lui révéler que NOUS, nous ne sommes pas des Aliens. Car ce n'est pas la première fois qu'il arrive, l'air de rien, et qu'il nous fourre son Scope entre les deux yeux en hurlant: "Y sont où, les monstres?"

MARC ADU GHÉNHY

Ou "Mais il est où EVO?" [un jeu sur SNIN]. On ne sait pas, on te le jure, Marc, on le cherche! Peut-être que le génie pourrait faire quelque chose pour toi! [On ne va pas gâcher un vœu pour de telles broutilles, demandons plutôt qu'il nous envoie Schiffer ou Evangelista, histoire qu'on puisse VRAIMENT s'amuser! NDMax] De toute façon, depuis quand tu t'intéresses à la SNIN, toi? Serait-ce la lampe qui trône au-dessus de ta délicate bouille qui t'aurait ainsi métamorphosé?

WIEKLEN

C'est le seul d'entre nous qui ait vu la lampe de l'intérieur. Wieklen s'est frotté aux parois en répétant inlassablement son vœu le plus cher: "Puisse le génie des nains me donner ne serait-ce que la taille de l'épaisseur de la couverture de Consoles+, histoire d'être à la hauteur de la situation!" Mais comme cela n'a rien donné, il tente maintenant de fixer de son œil torve mais néanmoins lucide, le filament refroidi de l'ampoule. "Ah! si seulement je pouvais piquer cette 75 watts pour éclairer ma grotte..."

CONSOLES + 9

LINTAS

MEGADRIVE

30000
energy

Votre copilote vous hurle de rectifier la trajectoire, mais il est déjà trop tard ! Un bruit strident vous déchire les tympans, lumière aveuglante, sensation de chaleur, tout est allé trop vite et vous ne savez plus très bien où vous en êtes... Bienvenue sur Mega CD ! Images vidéo interactives, graphismes stupéfiants, son laser stéréo*, vous venez de passer au niveau supérieur ! Désormais vous n'êtes plus seulement au coeur de l'action, vous l'anticipez, la modifiez.

* Le Mega CD lit également tous les CD audio.

3615 SEGA

LA CLAQUE

+ MEGA CD]

Provoquer vos adversaires, étudier leurs réactions, tout est permis. Mais n'oubliez jamais : c'est avec votre vie que vous jouez ! Le Mega CD, une machine infernale d'une capacité de stockage et de traitement des données monstrueuse, capable d'avaler des disques contenant 500 fois plus d'informations qu'une cartouche 16 Bit. Piloté par trois microprocesseurs ultra puissants et boosté par une puce fuzzi-programming, le Mega CD transforme votre Megadrive en arme redoutable. Mega CD, jamais une claque n'aura fait autant de bruit.

C'EST PLUS FORT QUE TOI.

SEGA

NTERACTIVE

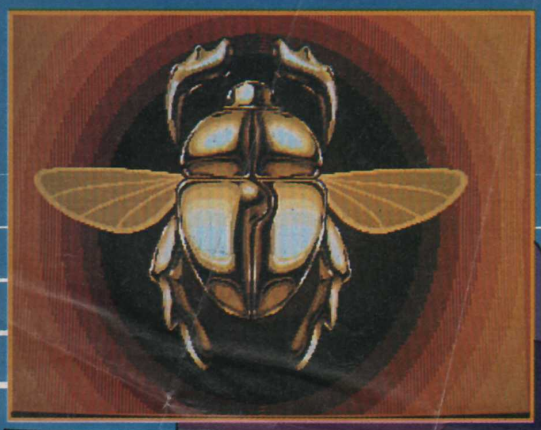
Alad

Dévoilé au C.E.S. de Chicago, Aladdin est un soft adapté du dessin animé de Walt Disney. Il a réussi à se démarquer des autres jeux de plates-formes et à s'imposer d'emblée comme une référence du genre. Contes et légendes des "Mille et Une Nuits" font enfin leur apparition sur console!

Le mystère de la lampe magique, tout le monde le connaît. Aladdin part en quête de cette fameuse lampe afin de sauver sa famille de la misère. Comment un tel miracle est-il possible? Secret il y a, secret je vais vous dévoiler... Si vous frottez l'objet magique, un immense génie fait son apparition. Vous voici dès lors son seul et unique maître: formulez trois vœux, et ceux-ci seront exaucés. Ce sont les dessinateurs de la Disney Company qui ont réalisé les personnages de ce soft et qui ont mis au point les décors. Pour que l'équipe soit encore plus performante, David Perry a été chargé de la programmation principale. Après Terminator, Global Gladiators, Cool Spot et le petit chef-d'œuvre technique Le Livre de la jungle, on pouvait s'attendre de sa part à un travail d'orfèvre. C'est bien le cas!

Mais venons-en maintenant au jeu lui-même. Il comporte beaucoup de niveaux: vous vous retrouverez tout d'abord dans Agrabah, une ville située en plein désert, où vit Aladdin. Cette cité est peuplée de jongleurs, de lanceurs de couteau, de voleurs et de charmeurs de serpents. Ensuite, il faudra encore s'échapper du donjon du sultan Jafar, survivre dans la caverne des merveilles et déambuler à l'intérieur de la lampe. Que ne faut-il faire pour obtenir le droit de formuler des vœux!

Admirez le travail des graphistes de la Disney Comp.



UNE TECHNIQUE DE POINTE

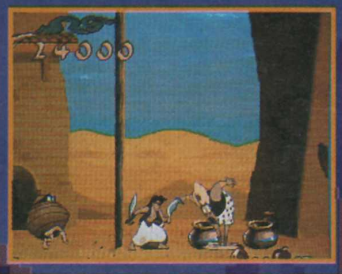
Trente graphistes et une douzaine de programmeurs ont travaillé à l'élaboration de cette fabuleuse partie. Tous ces créateurs ont utilisé des techniques de pointe que nous allons tenter de vous résumer. Les dessins de base, tirés du dessin animé, ont été recoloriés avec les mêmes outils que ceux utilisés au cinéma. Ensuite, à l'aide d'un programme nommé Digicell, les éléments graphiques ont été intégrés dans un programme vidéo. Mais à partir de là, comment gérer autant de données sans trop ralentir la partie? Très simple! Pour optimiser la gestion des données, le stockage des informations a été optimisé grace à un programme créé pour la circonstance, nommé Shopper™. Résultat: un jeu de seulement 8 Mega (une fois compacté) alors qu'il aurait normalement dû en compter 32. Bravo!

AGRABAH

C'est dans cette ville, nommée Agrabah, que notre ami Aladdin devra se frayer un chemin en sautant de toit en toit. Méfiez-vous des jongleurs et des lanceurs de couteau. Les charmeurs de serpents et les voleurs sont eux aussi contre vous, tout comme les gardes du terrible Jafar Rodent. C'est ici que votre longue aventure commence. Et c'est peut-être ici qu'elle se terminera...

Admirez la position d'Aladdin sur cette corde, on imagine déjà le mouvement qu'il va effectuer ensuite. C'est bôôôôôôô!

D'un côté, un garde, de l'autre, un espion. Que faire?



Vous trouverez souvent des cordes magiques qui sortent d'un pot de terre cuite. Elles vous permettront d'atteindre des endroits inaccessibles.

dim

BONUS

Il vous arrivera de découvrir des tableaux-bonus qui vous permettront d'augmenter votre score.

Evitez les pots et vous obtiendrez des petits rubis. Essayez de tenir le plus longtemps possible...

Eclatez les énormes bijoux que portent les deux statues et vous aurez peut-être une bonne surprise...

LE DESERT

C'est un niveau de transition que l'on retrouve à plusieurs reprises. Votre mission consiste ici à récupérer une partie du scarabée d'or. Ce niveau, très esthétique, est doté de quelques touches d'humour.

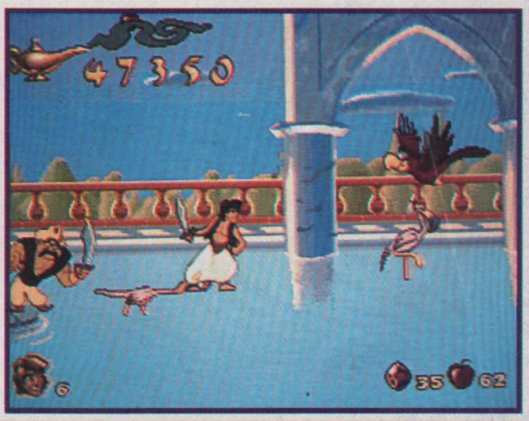
Si vous sautez sur ce dromadaire, le pauvre s'écrasera et crachera comme un lama. Très utile pour détruire un ennemi situé devant la bête. Sa bosse peut aussi faire office de trampoline.

Petit détail amusant: un panneau "stop" en plein milieu du désert! Si vous laissez notre compère trop longtemps seul, il prendra appui sur son long et étincelant cimeterre et se mettra à jongler un peu. Autres détails, le petit pot bleu qui emprunte les traits du génie et, enfin, la "barre de mi-niveau", laquelle vous permet de reprendre à ce stade si vous mourez.

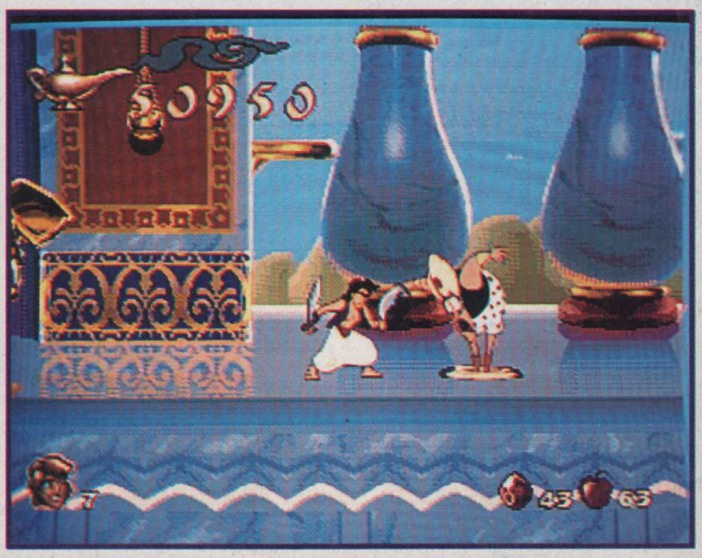
LE PALAIS

Le palais du sultan est bien mal fréquenté. Plus vous vous y enfoncez, plus il est difficile de survivre. Mais que ne feriez-vous pas pour la princesse Jasmine?

Montez sur le dos du flamant rose et vous éviterez de vous noyer lamentablement dans les eaux profondes du palais.



Décidément, toujours l'air effrayés, nos amis les gardes du palais.



LES GROTTES ENFLAMMEES

Dans ces grottes, vous vous en doutez, il fait très chaud... Or, c'est aussi le niveau le plus rapide! Il vous faudra prouver que vous êtes un dieu du paddle.

Un niveau très hard. De temps à autre, vous devrez éviter un gros rocher: il faudra courir comme un fou et sauter au dernier moment, sans savoir où vous atterrirez. Stressant? Oui, mais dément!

La petite main vous indique le chemin que vous devez emprunter pour éviter le gros caillou qui surgit ensuite. Attention, cela va aller de plus en plus vite!

AVIS *oui!*

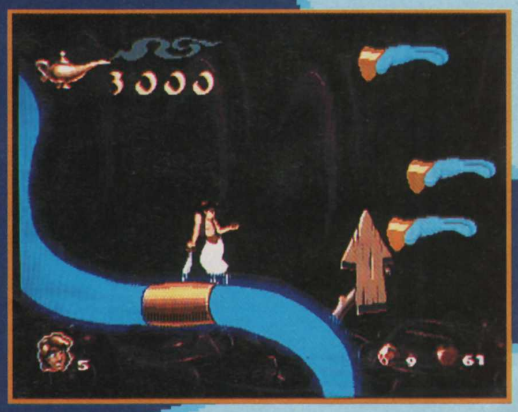
SAM

Je n'en reviens pas! Je n'avais encore jamais vu ça sur Megadrive. Des animations fabuleuses de personnages, on avait déjà eu l'occasion d'en admirer. Mais ici, les mouvements sont dignes d'un dessin animé Disney de la meilleure facture, voire supérieurs! De plus, l'ensemble est d'une fluidité remarquable (60 images/seconde). Côté technique, Virgin a encore mis le paquet. Les musiques sont celles du dessin animé (sans les paroles), et l'on retrouve tous les thèmes principaux. Les bruitages, quant à eux, sont parfois franchement hilarants. En ce qui concerne la profondeur du jeu, les niveaux sont vastes, longs et, surtout, très variés! Le seul reproche que je puisse formuler concerne la taille, trop réduite, de certains sprites. Mais qu'importe ce tout petit défaut, je retourne de ce pas m'attaquer à ce jeu difficile à souhait.

A L'INTERIEUR DE LA LAMPE MAGIQUE

C'est l'avant-dernier niveau, et c'est le plus loufoque. Dans la demeure de notre bon et brave génie, le sol n'est pas très sûr (vous vous y enfoncerez). Sautez souvent et cela deviendra tout de suite plus facile. Enfin, un petit peu plus facile...

Voici l'entrée du niveau, c'est le seul endroit qui soit sûr à 100%. Après, ça se gâte rapidement.



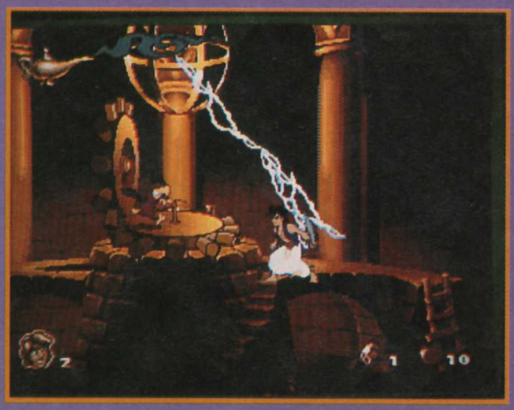
Suivez le sens de la flèche.

Les petites mains bleues (celles du génie) sont très utiles pour grimper. Remarquez que c'est la deuxième fois qu'elles vous viennent en aide...

LAST LEVEL

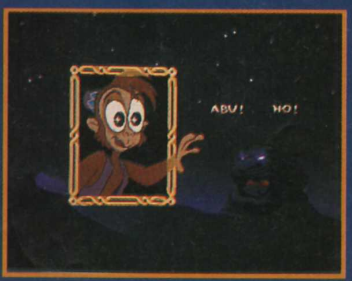
Et voilà la fin de cette grande aventure... Mais, pour vous, le rêve ne fait que commencer!

Entre les perroquets qui vous harcèlent sans cesse et les gardes qui ont toujours la frousse, on ne sait pas où donner de la tête.



Ici, vous devrez réfléchir longtemps avant de trouver la solution. Si vous n'y arrivez vraiment pas, appelez notre Hot-Line. Enfin, essayez de faire vite pour ne pas perdre toute votre énergie. Celle-ci est symbolisée par la fumée qui sort de la lampe, en haut à gauche.

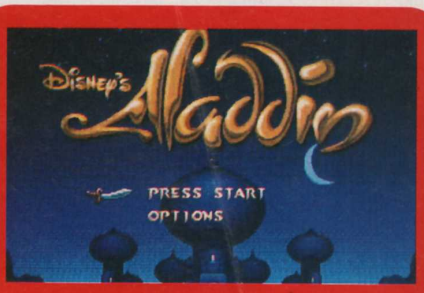
Dans le donjon, Aladdin devra faire attention de ne pas se prendre le boulet sur le crâne. On a droit ici à un léger effet de zoom.



AVIS *oui!*

SWITCH

Ce soft est vraiment exceptionnel, et je le classe sans hésiter parmi les meilleurs jeux sur MD. Les graphismes sont détaillés à l'extrême, l'animation est absolument ahurissante, époustouflante, d'un réalisme incroyable. Les musiques sont celles du dessin animé. Les petits pièges abondent et de petites astuces sont à découvrir pour pouvoir évoluer dans le jeu. Les combats, très réalistes, sont accompagnés de bruitages fort sympathiques. Alors, que désirer de mieux, peut-on attendre d'avantage? Je me le demande encore... Le jeu atteint presque, j'ai bien dit "presque", la perfection dans le domaine des plates-formes sur MD. Peut-être aurait-il pu nous proposer davantage d'ennemis? En tout cas, je cours dérober la cartouche à Sam.



EDITEUR: VIRGIN
DISTRIBUTEUR: SEGA
DISPONIBILITE: FIN OCTOBRE
PRIX: D

PLATES-FORMES
1 JOUEUR
CONTROLE: PARFAIT
DIFFICULTE: MOYENNE/DIFFICILE
NIVEAU DE DIFFICULTE: 3
CONTINUE: -

PRESENTATION 80%
Apparition féerique du titre... Du Walt Disney pur et dur.

GRAPHISMES 95%
D'une beauté exceptionnelle, ils sont fins, variés. Les couleurs sont bien sélectionnées.

ANIMATION 95%
Ça bouge bien, c'est fluide et le personnage est merveilleusement bien animé.

MUSIQUE 91%
Les thèmes du dessin animé ont été réutilisés à la perfection! Du grand art.

BRUITAGES 89%
Tantôt comiques, tantôt effrayants, ils sont toujours réalistes.

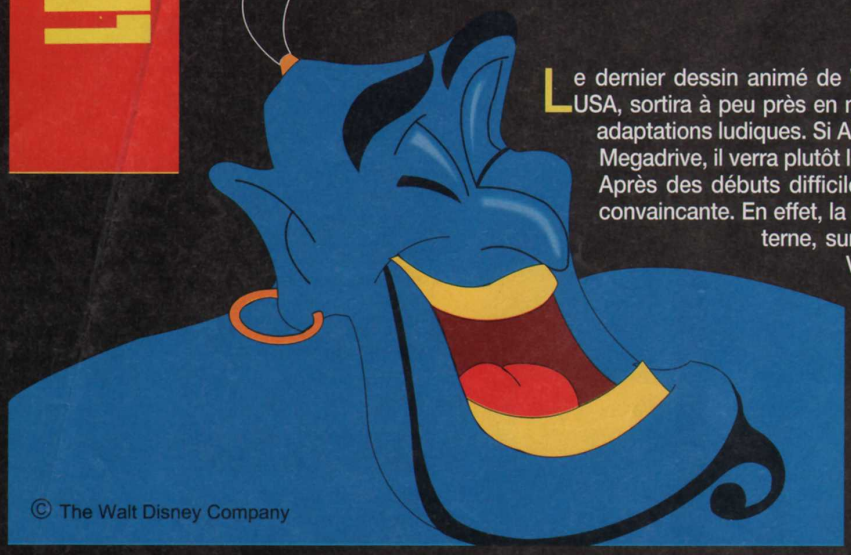
DUREE DE VIE 90%
Une difficulté progressive, bien dosée, de vastes niveaux. Impossible d'en décoller.

JOUABILITE 92%
Aladdin répond au doigt et à l'œil. Du travail de haut niveau.

INTERET 95%
Un jeu fantastique! Techniquement, c'est superbe. Un must sur Megadrive!

LE JAPON EN DIRECT

Aladd



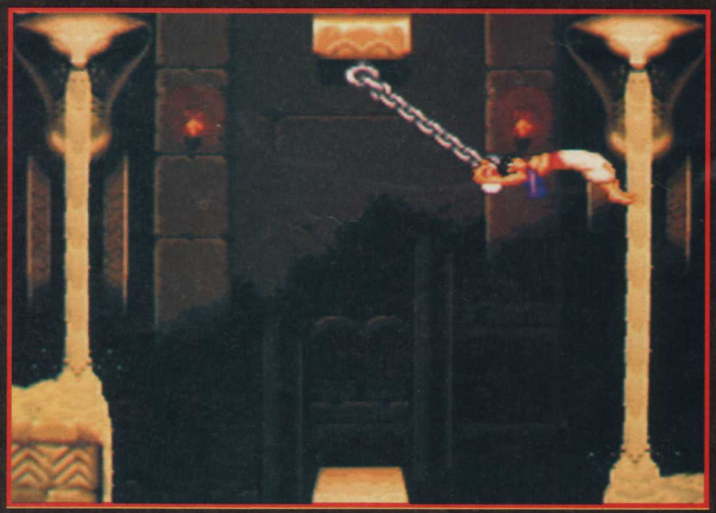
Le dernier dessin animé de Walt Disney, qui a pulvérisé les records d'audience aux USA, sortira à peu près en même temps en France et au Japon, accompagné de ses adaptations ludiques. Si Aladdin risque fort de paraître en Europe sous le signe de la Megadrive, il verra plutôt le jour sur Super Famicom sous les cieux nippons.

Après des débuts difficiles, la nouvelle version de cette cartouche apparaît plus convaincante. En effet, la première mouture dévoilée lors du CES de juin était plutôt terne, surtout si on la compare avec la cartouche concurrente de Virgin, qui avait signé la version Megadrive. La nouvelle version propose désormais des sprites nettement plus grands. Leur animation est incroyablement détaillée, tant celle d'Aladdin que celle des Pas-beaux. Les niveaux sont beaucoup plus variés et cela ne m'étonnerait pas outre mesure que les développeurs de Capcom aient regardé attentivement la version de Virgin, car certains niveaux sont très proches de celle-ci. Quoi qu'il en soit, Capcom a su tirer parfaitement profit de la palette étendue de la Super Famicom et certains niveaux resplendissent de couleurs et de dégradés.

UNE REALISATION SANS FAILLE

Lorsqu'il marche, lorsqu'il court ou lorsqu'il saute, le nombre de positions intermédiaires du sprite d'Aladdin est tel qu'on a plus l'impression de voir un véritable dessin animé qu'un simple jeu vidéo! La qualité de l'animation des sprites, très détaillés, ne nuit en rien à la vitesse d'exécution. Au contraire, votre Aladdin vous répond au doigt et à l'œil. Pas de temps mort, pas de flou dans la gestion de votre personnage. Génial!

Foi d'Aladdin, je n'échangerai jamais mon génie (sans bouillir) contre deux Persil aux agents bi-phosphatés! Surtout dans les coups durs comme ici... Animation et jouabilité sont sans faille!



La nouvelle version d'Aladdin est plus proche de Prince of Persia que d'un jeu de plates-formes. Les programmeurs se sont manifestement inspirés des animations fluides et détaillées de ce jeu.

LE JAPON EN DIRECT

CAPCOM/SFC

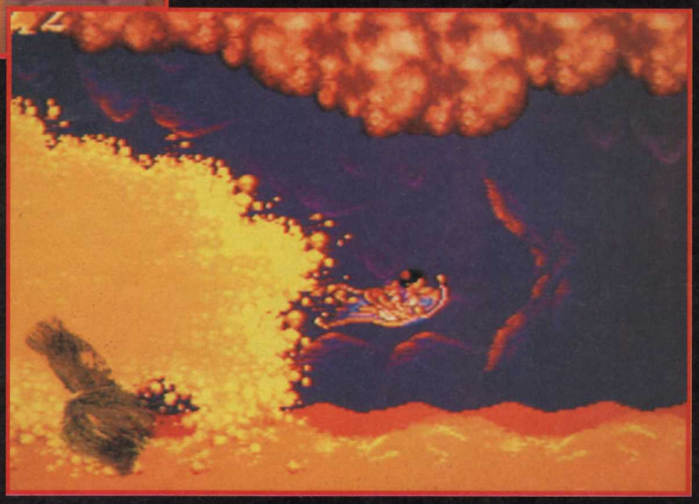
novembre au Japon

Sous le ciel étoilé et serein des chaudes nuits d'Arabie passe le rapide de 21 h 57, à destination du prochain niveau!

Ne vous préoccupez pas d'Abu (il arrivera bien à vous suivre) mais plutôt des deux malabars qui ne rêvent que de vous envoyer dans les geôles du vrai-faux calife qui voulait devenir calife à la place du calife.

Admirez le dégradé de couleur sur les tissus, ou celui du sable. Aladdin est indiscutablement superbe! C'est essentiellement cette qualité qui fait la différence avec la version Megadrive, laquelle, malgré des écrans superbes, doit faire avec une palette moins riche.

"Jasmine, ne te retourne pas: j'ai l'étrange sentiment qu'on est suivi! Au prochain feu rouge, on sème notre poursuivant. On met notre clignotant à droite et on tourne à gauche. Accroche-toi au tapis, chérie, j'enlève l'échelle!" Ce niveau, où Jasmine et Aladdin assis sur le tapis volant tentent désespérément d'échapper au fleuve de lave qui envahit progressivement la caverne, illustre la volonté des développeurs de proposer aux joueurs une super-production aux niveaux aussi surprenants que variés.



LE JAPON EN DIRECT

FAMICOM SPACEWORLD' 93

LE PLUS GRAND SALON NINTENDO DU JAPON

Chaque année se déroule à Tokyo, à la fin du mois d'août, un salon d'importance, le Famicom Spaceworld. C'est le grand rendez-vous de tous les éditeurs de jeux nippons travaillant sur Nintendo, qui y présentent leurs prochains jeux pour l'année à venir. C'est également le rendez-vous de milliers de jeunes Japonais, qui peuvent pendant quelques journées prendre d'assaut les stands afin de jouer en avant-première à tous les futurs hits! L'occasion rêvée pour le grand [et beau, NDBS] Banana San de vous dévoiler toutes les futures nouveautés sur les consoles Nintendo. Un dossier incontournable!

THE salon Nintendo! Presque pas de NES, un peu de Game Boy et beaucoup de SFC.

UNE ILE ARTIFICIELLE POUR DES JEUX BIEN REELS

Le salon, comme d'habitude, se tenait dans la baie de Tokyo, sur une des petites îles artificielles construites dans les années soixante-dix pour pallier le manque de place chronique et... le problème des ordures produites par la "mégalopole" japonaise. En effet, les milliers de tonnes de "gomi" ("ordures") produites tous les jours ont été compactées et utilisées pour construire une série de petits îlots artificiels à proximité du rivage. Plus rien ne les distingue (à part leurs contours rectangulaires sur une carte) du reste de Tokyo, car ils abritent bâtiments, immeubles et magasins, comme le reste de la cité!

250 JEUX, UN SALON DE REVE!

Face à l'avalanche de jeux présentés (plus de deux cent cinquante), Consoles + vous présente ici une sélection des meilleurs jeux. Attention! Certains d'entre eux sont absents de ce reportage car nous en avions déjà effectué des previews exclusives les mois précédents. Les futurs hits sur consoles Nintendo sont dans les pages qui suivent! Ne les ratez pas!

PROJET REALITY, LA CONSOLE NINTENDO 64 BITS!

Le Famicom Spaceworld n'est pas organisé par Nintendo. Il rassemble les "third-parties", c'est-à-dire les éditeurs sous licence Nintendo qui conçoivent des jeux pour Game Boy, Famicom (nom japonais de la NES) et Super Famicom. Bien évidemment, les trois quarts des produits concernaient la Super Famicom!

Nintendo était présent sur le salon, mais au même titre que n'importe quel autre éditeur. Son stand occupait même une surface inférieure à celles des stands de certains éditeurs tel Konami ou Capcom! Par contre, le Shôshin Kai (nom japonais du Famicom Spaceworld) est traditionnellement le lieu où le petit père Mario fait ses annonces fracassantes! Cette année encore, le discours de Yamaguchi San (président de Nintendo) en a fait frémir plus d'un (voir article sur le Projet Reality de Nintendo dans ce numéro)!

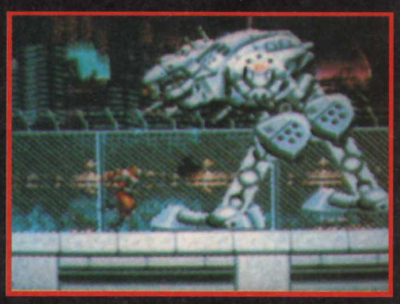
SHADOW STALKER

ATHENA/SFC

décembre au Japon

ATHENA

Incarnant une sorte de robot-ninja, vous vous infiltrez dans un complexe militaro-industriel hyper protégé. Des nuées de gardes, d'assassins cybernétiques ou autres "modules autonomes recherche-destruction" vous donnent la chasse. Heureusement, les dieux (et les programmeurs) vous ont doté de qualités appréciables. Non content d'être un as des arts martiaux et des différents systèmes offensifs existants, votre héros est agile comme un acrobate. Enfin, il dispose d'un solide sens de l'humour, ce qui ne servira pas à grand-chose pendant le jeu, mais ça fait toujours son petit effet en compagnie!

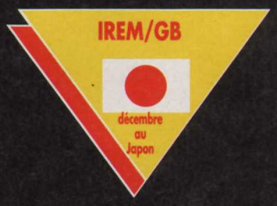


UNDERCOVER COPS

Pour une fois, un éditeur adapte un jeu d'arcade assez rapidement! Undercover Cops est un jeu de baston à la Final Fight assez classique, mais bien réalisé. Irem, qui a sorti ce jeu depuis quelques mois seulement, a décidé de le commercialiser en décembre au Japon. Grosse distribution de baffes pour bientôt au programme!

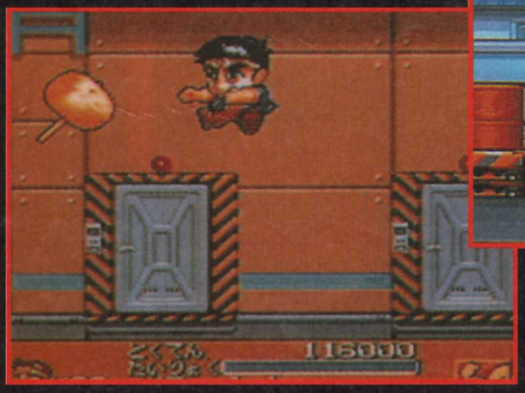
SAIGO NO NINDO

Cette conversion de Ninja Spirit sur Game Boy est une réussite. Les décors sont splendides, de même que les sprites des boss de fin de niveau. Vous dirigez un ninja (le meilleur, bien sûr, de sa catégorie) qui part visiter le quartier général des Pasbeaux de l'époque pour une sombre histoire de vengeance! Shurikens et coups de katana pour tout le monde.



DAIKU NO GEN SAN

La série des Gen San a débuté il y a quelques années sur NES. Le petit héros, qui porte le traditionnel ruban de tissu tressé et enroulé autour du front des travailleurs manuels japonais, poursuit ses aventures sur SFC en distribuant généreusement des coups de maillet.



IREM

KEEPER

Keeper est un petit jeu de réflexion. Vous incarnez un hibou ou une princesse et devez déplacer des cubes afin de les faire coïncider les uns avec les autres. A chaque fois que vous réussissez à résoudre le casse-tête, vous passez au niveau suivant, un nouveau puzzle qui vous demandera un peu plus de réflexion.

La prochaine pièce qui arrivera porte le dessin d'un coquillage. Un peu à la manière de Tetris, elle est annoncée sur les bords du plateau de jeu. Comme vous êtes en mode 1 joueur, de chaque côté de l'écran apparaît la même pièce.

Le niveau est fini. Une porte ayant l'apparence d'un carré bleu apparaît au milieu de l'écran, vous donnant accès au casse-tête suivant.

DATAM POLYSTAR/SFC
décembre au Japon

Deux carrés viennent d'être éliminés: deux bonus de 500 points se matérialisent. C'est toujours ça de gagné!

DATAM POLYSTAR

COTTON 100%

DATAM POLYSTAR/SFC
janvier au Japon

Ce jeu d'arcade a déjà été adapté sur PC Engine et sur Megadrive. C'est maintenant au tour de la Super Famicom d'y aller de ses pixels. Vous incarnez une petite sorcière, assise à califourchon sur son balai magique. Elle parcourt les niveaux en tirant sur les goules, squelettes et autres sales bestioles ensorcelées. Le jeu est plein écran et, si le sprite de Cotton est un peu petit, les décors sont superbes. Autre atout, les items à ramasser pour améliorer les sorts magiques qui vous servent d'armes sont nombreux. Les principales qualités de Cotton 100% demeurent la beauté et la variété des niveaux.

Votre balai est équipé du sort Tonnerre, qui foudroie l'adversaire d'un bout à l'autre de l'écran. C'est le genre d'outil que n'importe quel shoot-them-upperman normalement constitué rêve de posséder!

Voilà un petit bout de femme qui n'a pas froid aux yeux et qui sait se frayer un chemin!

LE JAPON EN DIRECT

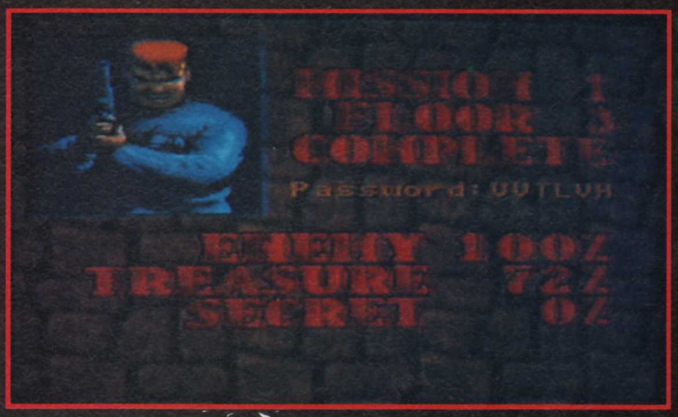
FAMICOM SPACEWORLD' 93

Ce jeu d'arcade a été créé d'après un très ancien jeu d'action sur Apple II: Castle Wolfenstein. Son auteur a repris le concept du personnage prisonnier qui rôde dans les couloirs du château en affrontant à chaque seconde les gardes et autres créatures qui peuplent la bâtisse. Il a d'abord conçu une version freeware de son jeu sur PC. Puis, devant le succès rencontré auprès des joueurs grâce à la qualité de son programme, il en réalise une version commercialisée. La licence de Wolfenstein 3D vient d'être acquise par Imagineer, qui a converti le jeu sur Super Famicom.

L'intérêt du programme vient du fait qu'il propose une visualisation en 3D des couloirs, qui défilent au fur et à mesure que vous progressez. Les sprites des ennemis qui foncent sur vous grossissent peu à peu, et, malgré l'effet de pixellisation (les images grossies sont moins nettes: on voit les points, ou pixels, qui la composent), le rendu est assez impressionnant. A travers des kilomètres de couloirs, le héros cherche la sortie. Vous ramassez de temps en temps des clés qui vous permettent de visiter de nouvelles parties du château. Vous devez aussi trouver armes et munitions et, surtout, découvrir l'entrée de certaines pièces secrètes...

Parmi les caisses de ce dépôt souterrain, vous découvrez une superbe mitrailleuse. Mais comme vous possédez déjà l'arme la plus puissante...

Non seulement il n'est pas beau, mais en plus il a l'haleine fétide et quatre bras monstrueux armés d'instruments aussi coupants que contondants. Autre petit détail, mais qui a son importance: ce balèze braque sur vous un Vulcain (fusil-mitrailleur) aussi impressionnant que celui que vous possédez.



A chaque fin de niveau, un mot de passe vous permet de mémoriser votre position afin de ne pas avoir à recommencer le jeu dans son intégralité si vous mourez. Les pourcentages vous permettent d'apprécier vos talents de "nettoyeur", de collecteur de trésors et de "découvreur" de salles secrètes.

Dépêchez-vous d'abattre ce molosse avant qu'il ne vous saute à la gorge et y plante ses crocs. Après avoir liquidé le chien, ne perdez pas de temps: profitez du fait que les canons de votre arme n'ont pas eu encore le temps de refroidir pour, dans la foulée, balancer quelques rafales sur les gardes qui accourent!

Règle numéro un dans ce jeu: ne pas laisser le temps à l'ennemi de réagir et de vous tirer dessus. Corollaire: ouvrir le feu sur tout ce qui bouge à l'écran.

IMAGINEER/SFC

janvier au Japon

IMAGINEER

FAMICOM SPACEWORLD' 93

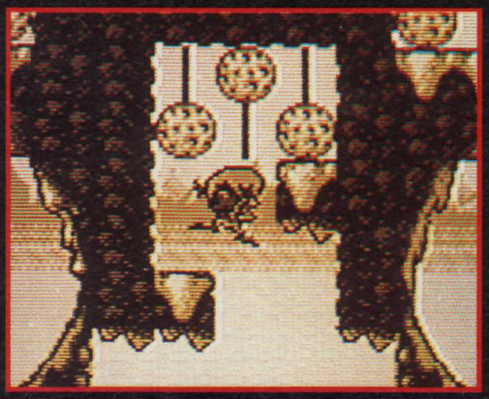
SPEEDY GONZALES

SUNSOFT/GB

novembre au Japon

Une fois encore, après Tazmania et Lode Runner, Sunsoft a réussi à mettre la main sur une licence prestigieuse directement issue de la Warner Bros. Vous incarnez donc la célébrissime souris mexicaine, le rongeur le plus rapide du Texas, dont la vélocité rendrait jaloux (paraît-il!) un certain hérisson bleu de mes connaissances. Gonzales et son sombrero parcourent la banquise gelée à la recherche de bouts de gruyère. Ceux-ci sont cachés un peu partout, le plus souvent dans les endroits les plus inattendus. Les montagnes blanches sont truffées de cavernes secrètes. Parfois, des bumpers vous envoient valser de-ci, de-là. Pourtant, il n'est pas question de perdre son temps car celui-ci vous est compté. Pour survivre dans ce monde hostile, Speedy ne peut compter que sur un seul avantage: sa rapidité! Elle lui permet de rester en vie même quand un esquimau lui court après ou lorsqu'il passe sur des morceaux de banquise qui se dérobent sous ses pas.

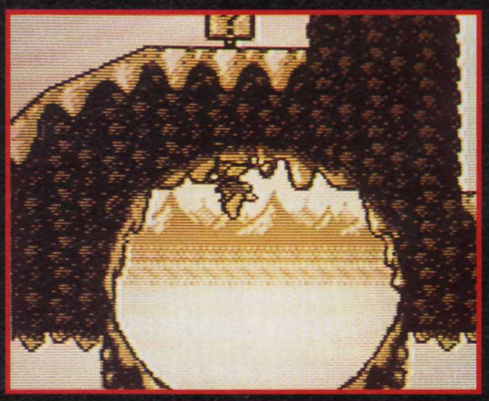
SUNSOFT



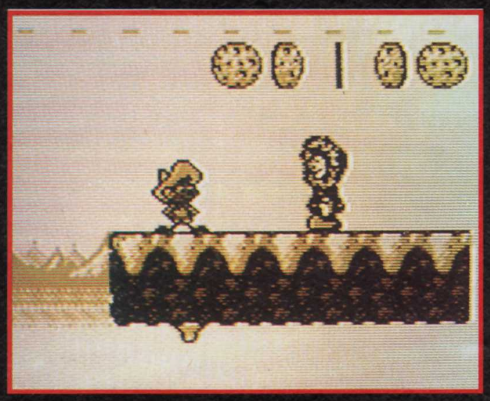
Plus notre souris absorbe de fromage, plus son score augmente. Résultat: Speedy passe presque plus de temps à fouiller les recoins de la banquise qu'à foncer vers la fin du niveau.

Speedy va trop vite: elle est en train de louper les bonus-gruyère.

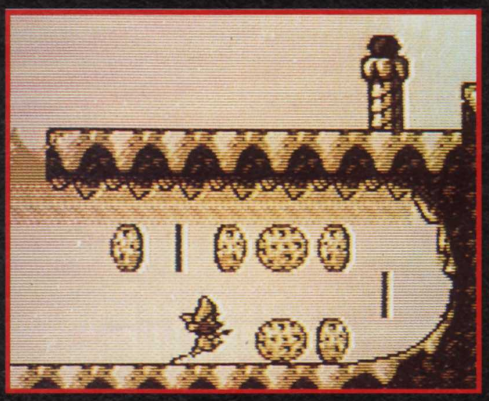
Une baleine... le moyen de transport rêvé pour passer d'une banquise à l'autre.



L'apparence de cette caverne me rappelle vaguement certaines parties d'un jeu à base de bleu et de hérisson!



Discussion au sommet entre une souris speedée et un autochtone.



La fin du niveau est proche mais il est encore temps de rafler quelques bouts de fromage.

FAMICOM SPACEWORLD' 93

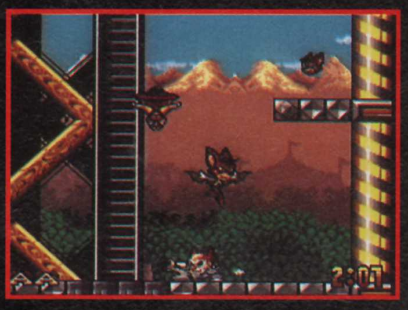
AERO THE ACROBAT

Aero est une petite chauve-souris qui travaille dans un cirque. Son numéro consiste à effectuer des exercices de haute voltige, à bondir de trapèze en trapèze, à exécuter le double saut périlleux arrière vrillé... Elle est revêtue d'un masque rouge et d'une sorte de collant bleu à la super-héros. Grâce à sa cape, elle peut planer un moment dans les airs. Pour se débarrasser des sales bêtes qui pullulent dans le cirque et qui lui rendent la vie impossible, elle saute et fonce sur son adversaire comme un aigle fondant sur sa proie! Dans le premier niveau, il vous faudra collecter sept étoiles sur les différents trapèzes et plates-formes du cirque. Le niveau 2 vous entraînera à la recherche d'une clé qui vous permettra de délivrer votre ami Ariel. Dans le niveau 3, vous partez à nouveau à la cueillette d'étoiles. Enfin, vous devrez réussir à sauter à travers vingt-cinq cercles magiques. Différents éléments aideront Aero dans ses quêtes successives. Un canon lui permettra de voler dans les airs et d'atteindre ainsi des plates-formes haut perchées. Grâce à un monocycle, elle parcourra beaucoup plus rapidement les cordes raides. Un autre appareil lui servira à fabriquer des bulles de savon et à les projeter en l'air.

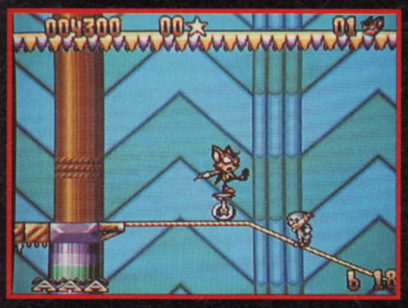
Le canon se déplace entre les deux butoirs. Sautez dedans et partez au septième ciel à la recherche d'étoiles.

SUNSOFT/SFC

décembre au Japon



S'exercer en plein air: quoi de mieux pour une chauve-souris en quête d'émotions fortes et de bonus à gogo!



Certes, jouer à l'équilibriste sur un monocycle n'est pas des plus faciles. Mais après, quel plaisir de dévaler la corde en balayant tout sur son passage.

Le parachute vous permet d'amortir votre chute. Dès que vous arrivez en bas, ruez-vous sur les bonus qui jonchent le sol.

En bas, le cirque! En haut, vous et un empêcheur de faire de la haute voltige tranquille! Mais attention: plus haut sera le saut, plus dure sera la chute!

La machine infernale que conduit le Pas-beau vient de vous atteindre. Résultat: il est en train de vous étrangler proprement et, déjà, les yeux vous en sortent des orbites!

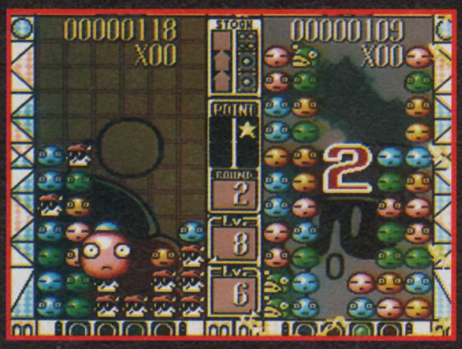
SUNSOFT

SUNSOFT

HEBE PUZZLE

Ce jeu de réflexion est un lointain cousin de Tetris. De petits personnages aux visages ahuris, les Popoons, débarquent du haut de l'écran et tombent bêtement à la verticale. Vous incarnez Hebereke ou l'un de ses compagnons et devez vous débrouiller pour les faire disparaître en respectant certaines combinaisons. Il vous faut absolument éviter que les Popoons s'empilent jusqu'à atteindre le haut de l'écran, ce qui signifierait pour vous la fin du jeu. Deux joueurs peuvent concourir.

Des blocs-bonus de 8 tonnes ou 16 tonnes vous permettent parfois de vous débarrasser des Popoons de manière radicale. Plutôt efficace!



Gros plan sur la face surprise d'un Popoon avant que celui-ci ne disparaisse à jamais dans les limbes!

Hebereke contre le petit chaton... Le héros saute de joie quand il voit les difficultés que connaît son adversaire. Pour ce dernier, la fin paraît proche, à moins d'un miracle!

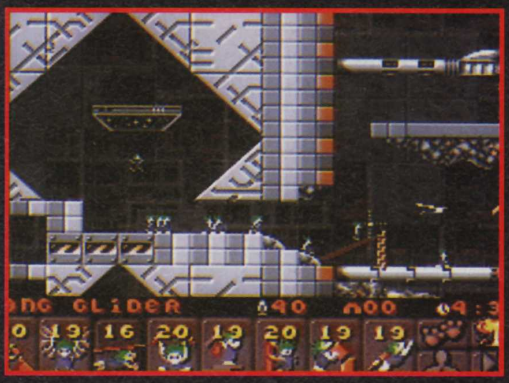
SUNSOFT/SFC

janvier au Japon

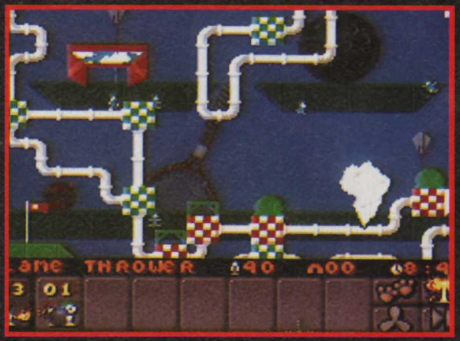
LEMMINGS 2

Tout le monde connaît les Lemmings, ces petits rongeurs stupides qui sont passés maîtres dans l'art difficile du suicide collectif! Votre tâche consiste à jouer la mère poule de ces empêcheurs de "shoot-them-upper en rond" en aplanissant les nombreuses difficultés qui risquent de mettre fin prématurément à leur carrière (ravins, pièges divers...). Cette nouvelle version reprend les éléments de base de la version précédente, mais introduit une série de nouveautés, comme l'apparition de douze tribus de Lemmings et, surtout, un scénario tout neuf: la recherche des fragments d'un talisman qui vous servira à empêcher la destruction imminente de l'univers Lemming. Vous devez, grâce aux nouvelles fonctions de votre petit peuple (certains volent, d'autres manient gaillardement le lance-flammes), sauver les douze tribus.

Parmi les nouvelles fonctions disponibles (plus de cinquante en tout), on appréciera le Lemming volant, le Lemming-fusée, le Lemming-constructeur...



Cette tribu n'arbore pas la coiffure "punkoïde" verte des Lemmings mais une coiffure "destroyesque" orange!



Ce monde fait partie des nouveautés: c'est l'univers des sports.

SUNSOFT/SFC

décembre au Japon

FAMICOM SPACEWORLD' 93

SUGOI HEBEREKE

SUNSOFT

SUNSOFT/SFC

décembre au Japon

Ce titre, que l'on peut traduire par "Super-Hebereke", est un petit jeu d'action destiné aux très jeunes. Il met en scène Hebereke, un poussin coiffé d'un bonnet bleu, qui distribue allégrement des coups de tête grâce à son cou télescopique. Il affronte d'autres personnages sur une aire de jeu. Le but consiste à chasser ses adversaires de la zone de jeu en leur bottant les fesses, ou grâce à une attaque spéciale. En ce qui concerne cette dernière, sachez que vos ennemis la possèdent également.

La plupart des personnages sont assez incongrus, tel ce Martien dans sa soucoupe volante.

Hebereke est en train d'effectuer une attaque grâce à son cou démesuré. Le chaton a contre-attaqué, mais son projectile va manquer son but!

Cette aire de jeu se situe en pleine jungle tropicale. Mais le principe reste le même: envoyer vos adversaires hors du périmètre de combat.

DORAKI

IMAGINEER

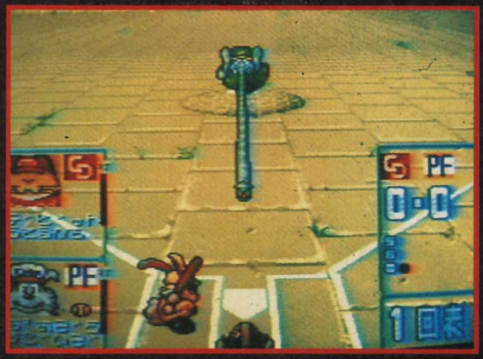
Doraki, une sorte de petit chat, est la nouvelle mascotte d'Imagineer. La première de ses aventures va le voir se lancer dans la pratique du sport avec cette simulation de base-ball. Les autres membres de l'équipe sont tous représentés par des animaux, de même que les équipes concurrentes: lapin, otarie, éléphant, gorille... Une chaîne de télévision sportive, qui emploie également des animaux journalistes, commente les résultats à chaque fin de match. Le jeu utilise le mode 7, notamment pour les zooms sur la balle lorsque celle-ci vient d'être frappée par la batte.

IMAGINEER/SFC

fin octobre au Japon

Le jeu propose plusieurs aires de jeu. Celle-ci n'est pas la plus conviviale car il s'agit de la clairière d'un petit bois, et quelques arbres risquent de gêner la trajectoire de la balle.

Un zoom en mode 7 de la balle de base-ball qui fonce sur vous, via l'écran. Ne fermez pas les yeux, c'est impressionnant!



L'éléphant a une manière bien particulière de lancer la balle. Il la place dans sa trompe tendue comme un canon, et l'expulse à toute vitesse.

BASTARD

FAMICOM SPACEWORLD' 93

COBRA TEAM/SFC

novembre au Japon

Bastard est un manga (bande dessinée) très connu au Japon. Il s'agit d'une saga qui comporte actuellement douze volumes épais, tirés pour chacun d'eux à plusieurs centaines de milliers d'exemplaires. Selon un scénario proche de celui de Dragon Ball Z, Bastard raconte les aventures de trois héros (Daiamon, Gara et Nei) qui combattent les forces du Mal. Ils sont armés de sabres et de katanas mais disposent aussi de pouvoirs psychiques spéciaux. Ils projettent des boules de feu, s'envoient des impulsions mortelles en frappant le sol de leurs épées... Les héros et leurs adversaires s'affrontent à terre ou dans les airs. Les combats sont représentés en perspective, avec un personnage au premier plan et un autre aux côtés d'un sprite plus petit dans le fond de l'écran. La réalisation de cette cartouche semble excellente. Les décors sont de toute beauté, avec des paysages sauvages grandioses. Mais le plus grandiose reste certainement les effets spéciaux employés par les programmeurs. Le scrolling donne l'impression que l'horizon s'arrondit, les attaques spéciales bénéficient d'animations incroyables et les combattants changent de position d'une façon superbe.

Ne vous laissez pas distraire par l'animation superbe de la cascade, votre adversaire est en train de concentrer son énergie dans ses mains. Il a contré votre offensive en faisant atterrir votre boule de feu à mi-distance et, dans quelques secondes, c'est lui qui va passer à l'attaque.

Paysage de feu pour cet autre duel, où Nei s'apprête à se mettre en garde afin d'éviter ce projectile verdâtre.

Perdu au fond des brumes, apparaît un château au sommet d'un piton rocheux, au pied duquel vous affrontez Gara dans un duel sans merci.

Ce que vous ne voyez pas sur ces photos, c'est que le sol défile de façon réaliste, et que l'animation des combattants a fait l'objet d'un travail incroyable et superbe de la part des programmeurs.

Le combat vient de commencer: les jauges de vitalité des deux combattants sont encore intactes. A l'abri derrière une colonne d'énergie, vous venez d'intercepter deux tirs. A vous de jouer!

COBRA TEAM

Young & Rubicam 93

Attention, votre meilleur copain sera littéralement vert de jalousie quand vous lui montrerez votre nouveau Fox.

Performance 1. I.T.S. Concept avec double variateur *Une transmission intégrée qui vous assure accélération, performance (y compris dans les côtes). Et grâce à la courroie, plus de chaîne qui tâche (et qui fâche).*

Performance 2. Mono amortisseur hydraulique arrière *Tenue de route, confort, parce que rien ne sert de courir si on arrive mal en point.*

Performance 3. Moteur 3,5 CV refroidi par turbine *Plus de surchauffe. On peut avoir beaucoup de tempérament et garder son sang-froid.*

Performance 4. Freinage *Des freins à tambour diamètre 105, surpuissants, combinés à des pneus tubeless... Tout ça mérite qu'on s'y arrête.*

Performance 5. Graissage séparé* et démarreur électrique* *(*Uniquement sur Fox L). Après les émotions, un peu de repos. Vous n'avez plus à pousser ni à kicker (démarreur électrique). Vous pouvez vous arrêter dans la première station venue (graissage séparé).*

Bientôt on ne dira plus cyclomoteur, on dira le Fox.

PEUGEOT

Fox de Peugeot à partir de 7 680 F TTC. Modèle présenté Fox L 8 990 F TTC, 2e rétroviseur en option.

LE JAPON EN DIRECT

FAMICOM SPACEWORLD' 93

ZOOL

Ce jeu est l'adaptation d'un célèbre jeu de plates-formes sur Amiga. Il vous met dans la peau d'un petit ninja intergalactique. Ses principaux atouts sont sa vitesse, son habileté et sa dextérité. Zool est la réponse des développeurs européens à leurs homologues nippons en matière de jeu de plates-formes.

INFOCOM/SFC-GB
décembre au Japon

INFOCOM

GALURAO

Des guerriers tels que le héros de Galuraô, on n'en trouve plus de nos jours! Combattant émérite, il parcourt des niveaux aux décors superbes en défaisant ses adversaires. Son but: récupérer une gente damoiselle enlevée par le Pas-beau de service. Un jeu de plates-formes qui promet.

EPIC-SONY/SFC
janvier au Japon

EPIC/SONY

SOLSTICE II

Consoles + vous l'avait présenté en avant-première il y a... deux ans (C+ 3)! Le jeu a connu beaucoup de retard à la suite des mésaventures de la Playstation de Sony et des relations difficiles Nintendo/Sony. Mais, finalement, il devrait être disponible au Japon en novembre. Là encore, ce jeu d'Epic/Sony s'annonce comme un hit potentiel avec son cocktail arcade/aventure.

EPIC-SONY/SFC
novembre au Japon

EPIC/SONY

DOREAMON II

Tiré d'un dessin animé très célèbre au pays du Soleil-Levant, cette cartouche met en scène les aventures d'un petit chat ou de l'un de ses compagnons. Les graphismes hauts en couleur de ce jeu de plates-formes séduiront particulièrement les plus jeunes.

EPOCH/SFC
décembre au Japon

EPOCH

ROCKMAN 6

Désormais, en s'adjoignant les pouvoirs de son chien-robot, Rockman (connu en Europe sous le nom de Megaman) acquiert de nouvelles facultés. Il change alors de couleur et, de bleu, vire au rouge: il peut alors se déplacer en jet-pack et voit la puissance de ses coups renforcée.

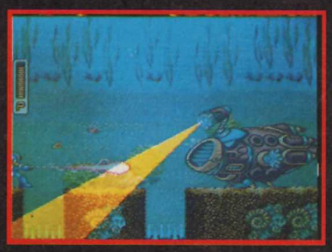
CAPCOM/NES
novembre au Japon

CAPCOM

LE JAPON EN DIRECT

ROCKMAN X

Rockman X est la première version SFC des aventures du héros vedette de Capcom, en attendant Rockman Soccer, annoncé pour le début de l'année prochaine. Plutôt que de convertir un jeu existant sur NES ou sur Game Boy, les développeurs ont préféré créer de toutes pièces une nouvelle histoire. On retrouve donc la richesse des aventures de Rockman avec l'impact des graphismes de la console 16 bits de Nintendo!

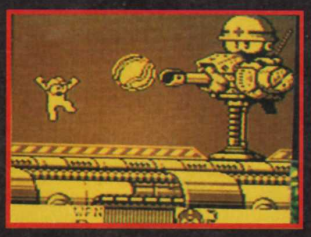


CAPCOM/SFC — décembre au Japon

CAPCOM

ROCKMAN WORLD 4

Capcom continue à décliner sur toutes les machines les aventures de Rockman. Cette fois, celui-ci part en Egypte où il affrontera les diverses créatures mécaniques du docteur Willy.



CAPCOM/GB — octobre au Japon

CAPCOM

DUCK TALES II

Onc' Picsou se balade désormais du côté de Gizeh à la recherche d'un trésor caché au cœur d'une pyramide. Armé de son haut-de-forme et de sa canne, il part collecter tout ce qui peut accroître sa fortune.

CAPCOM/GB — décembre au Japon

CAPCOM

RYUKO NO KEN

Ce hit made in Neo Geo sera prochainement converti sur Super Famicom. Vous pourrez incarner Sakazaki en pyjama orange ou Garcia en costume blanc et cheveux gominés de mafioso! Malgré toutes ces fautes de goût, il s'agit d'un des meilleurs jeux de combat de SNK.

K. AMUSEMENT/SFC — décembre au Japon

K. AMUSEMENT

VIRTUAL WARS

Ce jeu est l'adaptation par Sales Curves du film The Lawnmover Man. Celui-ci mettait en scène un simple d'esprit qui, connecté à un univers virtuel, en devenait le tyran. La version SFC mélange les scènes tirées de la vie "réelle" avec les niveaux, où vous vous trouvez dans un monde virtuel en train de lutter contre l'esprit dément du tondeur de gazon!

COCONUTS/SFC — janvier 94 au Japon

COCONUTS

LE JAPON EN DIRECT

FAMICOM SPACEWORLD' 93

GAMBARRE GOEMON II

KONAMI/SFC
décembre au Japon

Goemon le ronin et son ami Ebisu le ninja sont repartis traîner leurs guêtres dans un Japon aussi médiéval que loufoque. Comme dans le premier épisode, une multitude de petits jeux dans le jeu agrémentent l'aventure. C'est amusant, c'est enlevé et ça vous démange le joypad!

KONAMI

TWIN BEE

KONAMI/SFC
décembre au Japon

Cette cartouche met en scène les personnages de l'un des shoot-them-up les plus fameux de Konami. Mais cette fois, il s'agit d'un jeu de plates-formes. Des petits vaisseaux spatiaux en forme d'abeille affrontent un univers hostile le long de niveaux aux teintes pastel. Ils doivent collecter des grelots et des cloches...

KONAMI

TMNT III

KONAMI/GB
novembre au Japon

Il n'y a pas de raison de mettre fin à une série qui marche. Ainsi, les TMNT version Game Boy sont reparties pour une troisième aventure. Vous devez secourir vos frères d'armes en mauvaise posture face aux sbires de Shredder.

KONAMI

TMNT

KONAMI/SFC
novembre au Japon

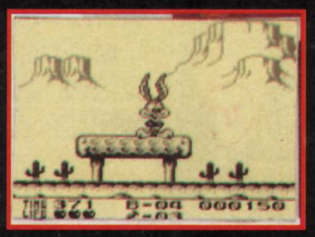
Les tortues mutantes reviennent sur SFC, mais elles changent un peu de style. Ici, plus question d'un beat-them-up, comme c'était le cas jusqu'à présent pour cette série. Les tortues affrontent leurs adversaires habituels dans une série de duels à la Street Fighter II.

KONAMI

TINY TOONS ADVENTURES II

KONAMI/GB
décembre au Japon

Les Tiny Toons, et plus particulièrement Buster Bunny, poursuivent leurs facéties sur Game Boy. Comme pour le premier épisode, il s'agit là d'un jeu de plates-formes classique mais qui profite d'une jouabilité signée Konami!



KONAMI

LE JAPON EN DIRECT

SUPER J-CUP SOCCER

JALECO

Une simulation de foot proche de Formation Soccer, avec des vues en pseudo-3D, mais qui, à première vue, n'apporte malheureusement pas grand-chose de nouveau au genre.

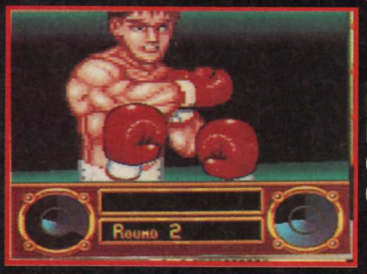
JALECO/SFC
novembre au Japon

SUPER VIRTUAL BOXING

SOFEL

Cette simulation de boxe propose un angle de vue original. Vous voyez au premier plan de l'écran vos deux gants de boxe et, dans le fond, le faciès de votre adversaire abruti par l'alcool. Vous pouvez vous mettre en garde en vous protégeant derrière vos gants de boxe, ou bien frapper votre concurrent.

SOFEL/SFC
décembre au Japon



TATAKAE GENSHI JIN III

DATA EAST

Les deux compères Joe et Mac sont de retour pour de nouvelles préhistoriques et néanmoins désopilantes aventures. Comme à leur habitude, ils distribuent allègrement des coups de massue sur des hommes de Cro-Magnon velus et les sales bêtes qui peuplent le coin.

DATA EAST/SFC
janvier au Japon

SHADOW RUN

DATA EAST

Rien de nouveau sous les cieux de Shadow Run. Beau, brun, baraqué, vous défendez la veuve et l'orphelin contre des hordes punkesques qui hantent les rues de la ville. Un nouveau clone de Final Fight!

DATA EAST/SFC
octobre au Japon

SWORD MANIAC

TOSHIBA EMI

Dans Sword Maniac, vous incarnez Gear, un flic passé maître dans l'art de manier la lame. La douce Ginger (la petite amie dudit Gear) a été, comme de bien entendu, enlevée. Il lui faudra affronter une armada de maniaques, grands amateurs de tout ce qui tranche, coupe ou découpe, avant de pouvoir la délivrer.

TOSHIBA EMI/SFC
octobre au Japon

BATTLE MASTER

TOSHIBA EMI

Toshiba y va aussi de son clone de Street Fighter II! Huit concurrents venant de diverses contrées (dont un loup-garou transylvanien!) s'affrontent. Le vainqueur aura le droit de taquiner le big boss de cette cartouche du bout de la chaussure ou du poing.

TOSHIBA EMI/SFC
novembre au Japon

BEAT The ★ BEST

LUDI SPORT

FI POLE P
PROFESSIO

Vous avez toujours rêvé d'être au volant d'une Mc Laren, d'une Williams Renault ou d'une Ferrari ... Vos idoles s'appellent Ricardo Patrese, Jean Alesi ou Nigel Mansell ... Et vous êtes amateur de sensations fortes et de longs challenges à deux...

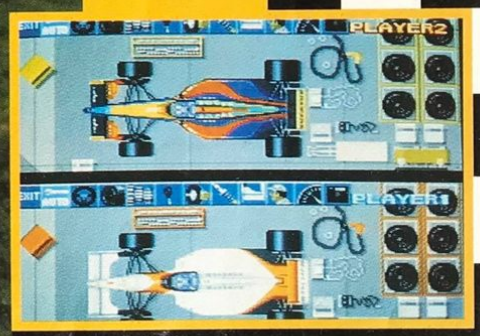
36.15 LUDI GAMES

OSITION, N PILOTE

Sélectionnez votre voiture et votre pilote, le rêve devient réalité.

Le célèbre circuit de Monaco, avec ses chicanes et son tunnel en pointillés sur la carte.

- 1 ou 2 joueurs simultanément sur un écran splité
- 3 modes de jeu : entraînement, essais libres ou championnat du monde
- 16 circuits, 7 écuries et 14 pilotes inscrits à la Fédération Internationale Automobile (FIA)
- Règlage de 5 paramètres sur la voiture (pneus, freins, boîte de vitesse, ailerons, suspensions)
- Sauvegarde de la configuration de la voiture et du classement en championnat du monde.



Règlez votre voiture en fonction du circuit et des conditions de course.

Le mode 2 joueurs vous tiendra en haleine des heures durant ... c'est certainement la meilleure simulation de F1 à 2 !

F1 POLE POSITION, LA PERFECTION SUR TOUTE LA LIGNE !

Licensed by FOCA To Fuji Television. Super Nintendo : © 1993 Human Entertainment Inc. / Game Boy : © 1993 Varie Corporation / © 1993 Ubi Soft.
Nintendo ®, Super Nintendo ®, Game Boy ® entertainment system the Nintendo product seals and other marks designated as "TM" are trademarks of Nintendo.

SCOOP! Après Street Fighter, Street Fighter II, Street Fighter II Turbo, Street Fighter II', Street Fighter II Plus et Mighty Fighters, voici le petit dernier: Super Street Fighter II! Plus qu'un simple coin-up, il s'agit pour Capcom d'une nouvelle version de son arme secrète, celle qui lui permet de toucher une véritable rente de situation dans les salles d'arcade!

STREET FIGHTER II MANIA: C'EST REPARTI POUR UN TOUR!

Au Japon surtout, et, à une échelle moindre, partout dans le monde, on peut parler d'un véritable engouement pour SF II. Les ventes de cartouches SF II dans leurs différentes versions (SFC, MD, PC Engine...) ont battu des records! Il semble que cela soit bien parti pour continuer avec cette nouvelle version. Lors du salon dédié à l'arcade où il était présenté, la centaine de bornes d'arcade du stand de l'éditeur n'affichait qu'un seul titre: Super SF II! Et pourtant, les visiteurs se bousculaient derrière chaque machine en de longues files, patientant souvent plus d'une demi-heure afin de pouvoir découvrir cette nouveauté.

RECENTES NOUVELLES NOUVEAUTES!

Pour les admirateurs de SF II, les fêlés de Ken, les passionnés de Chun-Li... pas de problèmes! Ils vont se retrouver en terrain connu. Super Street Fighter II est identique à 90% à SF II Turbo. Mais pour ceux qui connaissent SF II par cœur, et qui en sont un peu lassés, Super Street Fighter II risque de les décevoir. Ils regretteront sans doute que Capcom, au lieu de se creuser un peu la cervelle pour trouver une nouvelle direction afin de relancer la saga Street Fighter II, ait préféré la facilité en limitant les innovations.
Les personnages ont été conservés, les décors et les niveaux sont identiques... On retrouve tous les combattants, de Blanka à Guile en passant par Vega, avec les mêmes attaques! Quelques éléments ont été redessinés, comme certains petits détails dans les décors, la boule de feu que projette Chun-Li ou le coup spécial de Ken. En revanche, on a droit à quatre surprises, sous la forme de quatre nouveaux belligérants qui évoluent chacun dans une nouvelle partie du globe.

LE JAPON EN DIRECT

LES P'TITS NOUVEAUX Quatre nouveaux challengers entrent dans l'arène. Autrement dit, Super Street Fighter II propose seize guerriers différents. Les nationalités de ces derniers sont variées, puisque deux d'entre eux viennent du continent américain, un autre d'Europe et le dernier d'Asie.

FEI LONG

- Né le: 23 avril 1969
- Taille: 1,72 m
- Poids: 60 kg
- Groupe sanguin: O

Originaire de Hong-Kong, il ressemble furieusement à Bruce Lee. Son art martial est le kung fu. Une de ses spécialités consiste à balayer son adversaire à ras de terre, tecnique souvent appelée les "pinces de crabe". Ses coups de pied sont extrêmement violents et une aura jaune entoure l'extrémité de son pied quand il frappe! Une autre de ses attaques favorites consiste à saisir le bras de son adversaire, puis à s'en servir comme tremplin pour passer derrière et contre-attaquer en le frappant dans le dos, avant qu'il n'ait eu le temps de se retourner.

CAMMY

- Née le: 6 janvier 1974
- Taille: 1,64 m
- Poids: 46 kg
- Groupe sanguin: B

Cette jeune fille anglaise de 19 ans est un sacré bout de femme! Formée dans les unités commando des SAS et des bérets rouges, elle maîtrise toutes les techniques du corps à corps. Son groupe sanguin est le groupe B, ce qui est très important pour les Japonais, persuadés que deux personnes ne peuvent s'entendre si elles possèdent des groupes sanguins qui ne s'accordent pas! Lors des combats, Cammy multiplie des attaques en ciseau à une cadence infernale. Son coup spécial consiste à s'élever en l'air pour bondir sur son adversaire en effectuant une vrille en vol. A la fin de chaque combat victorieux, elle enlève son bonnet et, de joie, le projette en l'air!

DEE JAY

- Né le: 31 octobre 1965
- Taille: 1,84 m
- Poids: 92 kg
- Groupe sanguin: AB

D'origine jamaïcaine, Dee Jay est un expert de boxe américaine. Sa taille et son poids rendent ses coups redoutables. Pour ne pas se blesser les phalanges à force de frapper comme une brute sur les chairs tuméfiées des visages de ses adversaires, il porte des protège-mains. Parmi ses trois principales attaques, il aime à exécuter de longues glissades, une jambe levée, qui finissent dans le bas-ventre de ses concurrents. Il ne déteste pas projeter son antagoniste dès que ce dernier s'approche un peu trop près, ou qu'il laisse traîner un bras ou une jambe. Son coup spécial lui permet d'envoyer des ondes de force en forme de croissant, qui viennent mettre à mal l'opposant.

THUNDER HAWK

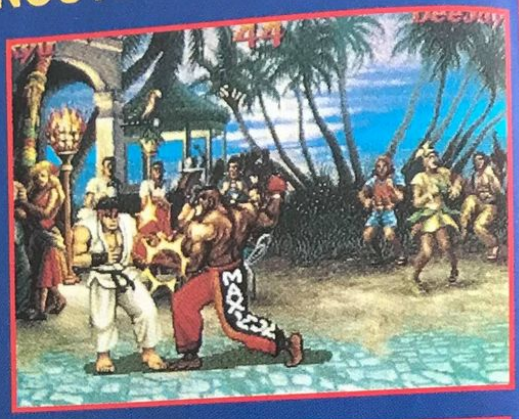
- Né le: 21 juillet 1959
- Taille: 2,30 m
- Poids: 162 kg
- Groupe sanguin: O

T. Hawk est un Indien du Mexique. Cette force de la nature possède un style frustre mais efficace. Il faut bien avouer que 162 kg de viande bien ferme qui vous tombent sur le paletot n'ont jamais arrangé quiconque! En effet, ce petit farceur adore sauter bien haut pour vous tomber dessus, tel un aigle fonçant sur sa proie, et vous finir d'un coup de boule! Il aime assener des coups du tranchant de la main. Quand il arrive à intercepter la main de son adversaire, il le fait tourner autour de lui en lui faisant faire l'hélicoptère!

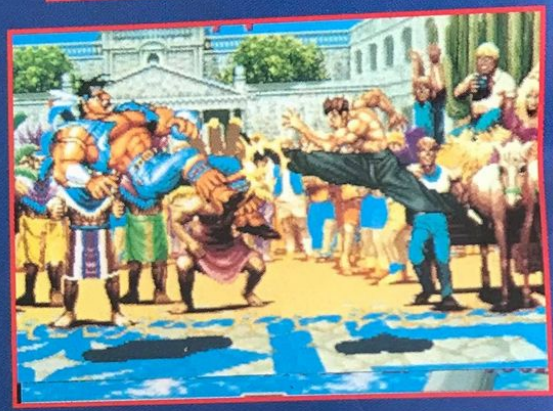
LE JAPON EN DIRECT

A NOUVEAUX COMBATTANTS, NOUVEAUX DECORS

La fougue des chevaliers écossais de jadis coule dans les veines de Cammy. Ryu a bien du mal à contenir ses assauts.

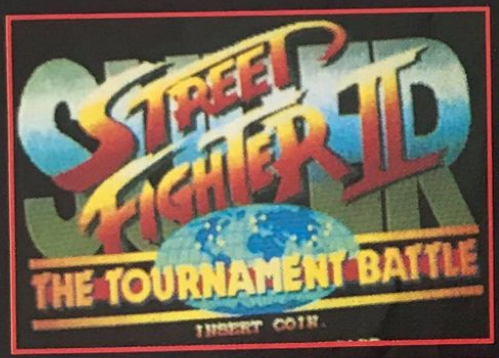


La Jamaïque se trouve également au programme.



En Amérique latine, vous aviez déjà voyagé au Brésil. Venez donc découvrir les voyages organisés par l'agence Super SF II au Mexique.

Super SF II possède également un mode Tournoi. Sur cet écran, Chun Li vient d'entrer dans l'arène.



Mettez une pièce dans le coin-up, et voici l'écran qui vous accueillera.

T. Hawk est en train d'achever en beauté son attaque, avec un magnifique coup de boule.

Arrivez-vous à distinguer la vraie-fausse Chun-Li de la fausse-vraie?

LES COUPS SPECIAUX

Fei Long arrive à concentrer toute son énergie dans l'extrémité de son pied, qui devient une arme mortelle. Le pauvre Ryu vient d'en faire l'expérience.

Grâce à un coup de poing puissant et rapide, Dee Jay arrive à projeter en avant une onde de force qui balaye tout sur son passage. Ici, Dhalsim ne va pas tarder à la sentir...

Alors champion!?
Tu veux toujours continuer à jouer??

Casser du Robotnik, destroyer le syndicat du crime, cogner les boss, ça te fait pas peur? Yo! Alors suis PANINI! Les 120 cards SEGA SUPER PLAY viennent d'atterrir chez ton marchand de journaux. Avec des trucs, des tips, des astuces d'enfer pour cartonner dans l'univers SEGA MEGADRIVE, des infos canons sur 79 jeux et des fiches top secret sur les segahéros. Tu prendras des forces en les collectionnant et en les échangeant. Alors, secoue toi les pads et speed te les procurer. Mot de passe : PANINI Comment? t'es pas encore parti?

©Sega Enterprises Ltd. 1991 Licensed by European Licensing Group B.V. - HAVAS COMMUNICATION MÉDITERRANÉE

SEGA COLLECTOR CARDS "SEGA SUPER PLAY"

5Frs la pochette de 8 cards - 30Frs le classeur spécial cards - en vente chez ton marchand de journaux

LE JAPON EN DIRECT

AX 10

Sega va bientôt lancer sur le marché un nouveau CD-Rom pour son Mega CD, sous le nom d'AX 101. Comme pour la plupart des jeux récents sur cette machine (Yumenegata, Night Trap, Silpheed...), il est basé sur des séquences digitalisées et/ou faisant largement appel à la 3D.

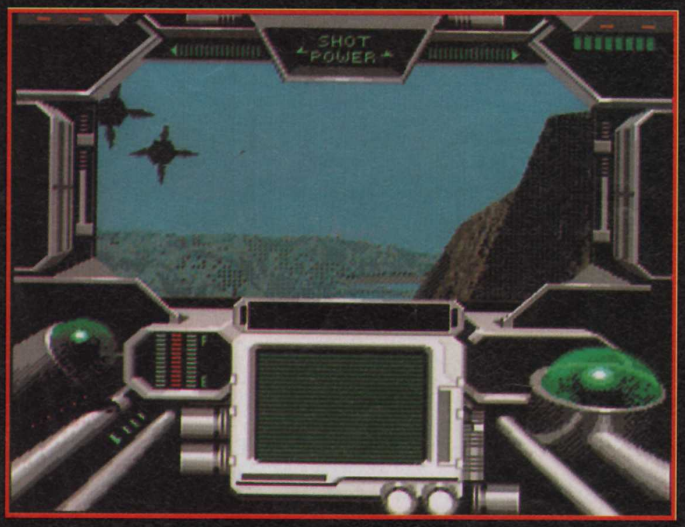
Le jeu se déroule en l'an 2500. De mystérieux extraterrestres, les Prismiens, envoient un message en direction de la Terre afin de prévenir les instances terriennes que les meccanoïdes de la planète Geluza, créatures mi-biologiques mi-mécaniques, vont les attaquer dans les vingt-quatre heures. Ils leur annoncent également qu'ils ont mis au point une arme extrêmement puissante, l'AX101, qui permettra de "blaster" les envahisseurs géluziens hors de l'espace terrien. Seul problème: il faut aller chercher cette arme ultime sur la planète Prisme. Et ce n'est pas la porte à côté! Quatre chasseurs capables de récupérer l'AX 101, et assez perfectionnés pour passer au travers de l'armada geluzienne, sont sélectionnés. Vous êtes, bien entendu, aux commandes de l'un de ces appareils. L'un est détruit au moment où la flotte terrienne force le passage. Les trois appareils restants foncent en direction de Prisme, qu'ils atteignent grâce à une sorte de trou noir, après avoir réussi à passer à travers un champs de météorites. Livraison des AX 101 est prise. Une fois installées sur les chasseurs, ces armes augmentent sérieusement leurs performances et leur puissance de feu! Les trois engins s'élancent vers Geluza. Ils devront affronter les forces ennemies, qui les recherchent au large de la planète Gadea. Dans les furieux combats qui suivent, vous assisterez à la destruction d'un de vos coéquipiers. Seuls deux appareilspoursuivent leur route vers Geluza pour anéantir le Q.G. des Meccanoïdes. Là, ils se séparent: le premier opérera une diversion en attirant les forces geluziennes, tandis que vous vous glisserez à travers les systèmes de défense ennemis pour atteindre le générateur, et faire sauter toute la base, avant de tenter de vous en tirer vivant, une fois votre mission accomplie!

NTERACTIVITE LIMITEE

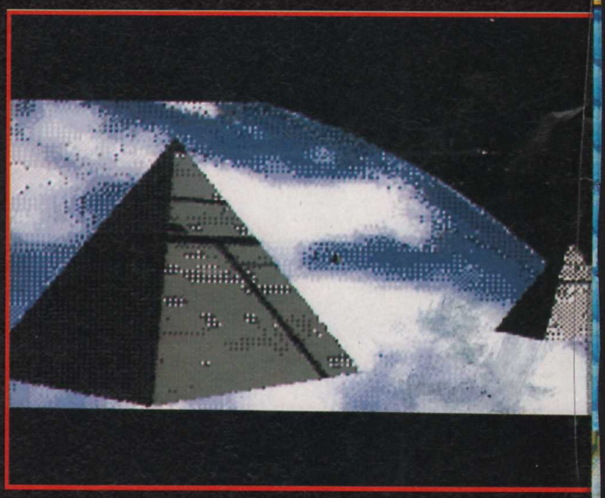
Comme dans la plupart des jeux sur Mega CD (Microcosm, Sewer Shark, Thunder FX...), l'interactivité laisse quelque peu à désirer! Le joueur tient un rôle relativement passif. L'animation se déroule quasiment de façon automatique: vous n'avez juste qu'à choisir de temps à autre une direction (droite, gauche...) et à faire feu sur l'ennemi au moment adéquat. Résultat: les programmeurs ont pu travailler avec soin l'animation, mais le joueur y assiste sans pouvoir choisir la direction de son vaisseau. AX 101 se révèle finalement plus proche du jeu de tir, où l'on se contente d'admirer l'animation préprogrammée, que d'un véritable shoot-them-up, où toute latitude vous est accordée pour diriger votre vaisseau afin d'éviter les tirs adverses.

L'un des quatre chasseurs spatiaux décolle de la base, en glissant sur son rail de lancement.

Impossible de réellement diriger le vaisseau. Il suffit de faire feu au bon moment.



En survolant la planète Geluza, plutôt que d'admirer le paysage, concentrez-vous pour éviter ou détruire les mines flottantes ennemies.



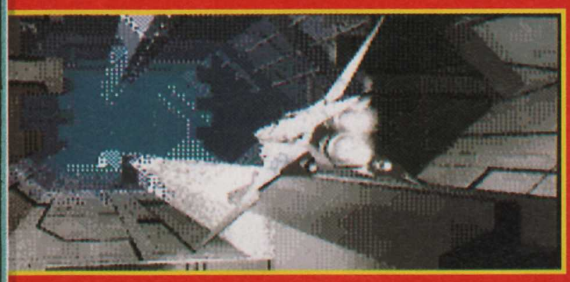
Le jeu n'est pas plein écran, et les animations occupent environ la moitié du cadre. Ma contrepartie, ces dernières sont plutôt rapides.

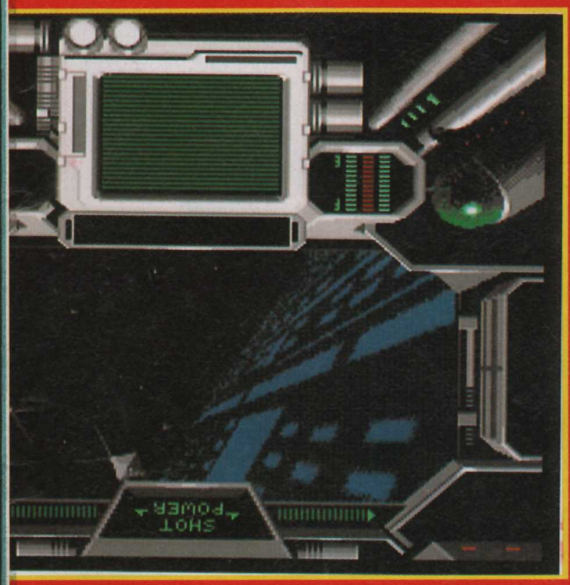
LE JAPON EN DIRECT

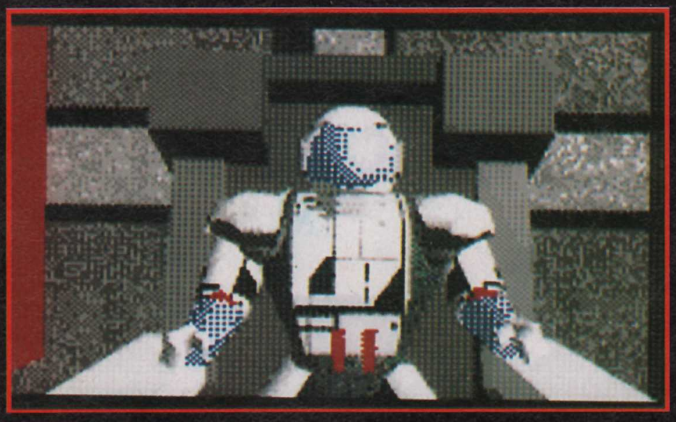
SEGA/MCD

N.C.

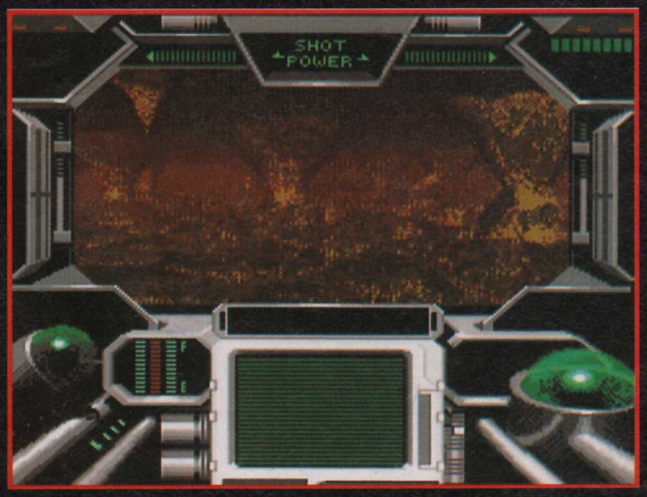
Contrairement à la plupart des shoot-them-up, ce CD-Rom ne propose pas de bonus ou d'items qui permettent d'accroître la puissance de votre appareil, à part l'AX 101, bien sûr!







Derrière ce scaphandre de pilote, voici le meilleur pilote terrien: vous-même!



Les grottes de lave de la planète Gadea ne sont pas des havres de paix. D'autant que la moitié de la flotte meccanoïde croise dans les environs à votre recherche.

TCPLUS 3615

DECOUVRE NOS NOUVEAUX JEUX PRIMÉS

LE JAPON EN DIRECT

Sylphia

TONKINHOUSE/PCE SUPER CD-ROM

octobre au Japon

La PC Engine continue de nous proposer tous les deux ou trois mois un shoot-them-up d'exception. Cette fois-ci, il s'agit de Sylphia. La recette de ce type de jeu est connue, et il ne faut pas s'attendre à y découvrir un concept totalement nouveau! Scrolling vertical, adversaires à foison, items que vous collectez chemin faisant et qui vous donnent la puissance de feu d'un Rambo-Schwarzenegger, gros balèzes qui vous attendent de pied ferme à la fin du niveau, bien décidés à vous renvoyer directement au début du niveau à grands coups de projectiles: du classique, du très classique... En revanche, le jeu est intéressant pour la qualité de ses graphismes. Basé sur un mélange de thèmes d'heroic-fantasy et de légendes antiques grecques, il met en scène un bestiaire de légendes composé de dragons cornus, de squelettes conduisant un char attelé à des lions ailés, de chevaliers en armure... De votre côté, vous n'êtes pas aux commandes d'un traditionnel vaisseau de combat, vous incarnez quelque chose de beaucoup plus conforme au thème général du jeu: une jeune Hellène que les dieux ont dotée d'ailes de libellule, ce qui lui permet de voler dans les airs. Cette mobilité, alliée à un armement que vous pourrez améliorer au cours de votre progression, vous permettra de contrer les forces maléfiques qui vous assaillent de toutes parts. Le scénario se déroule dans la Grèce antique. Votre cité a été attaquée par des monstres issus directement des enfers. Après avoir défendu vos concitoyens, vous vous dirigez directement vers la source du Mal, le royaume de Thanos. Mais avant d'y parvenir, il vous faudra libérer les plus célèbres cités grecques de l'emprise des démons.

Le niveau sous-marin, pas plus que les autres, ne vous donnera l'occasion de souffler! L'adversaire multiplie ses attaques.

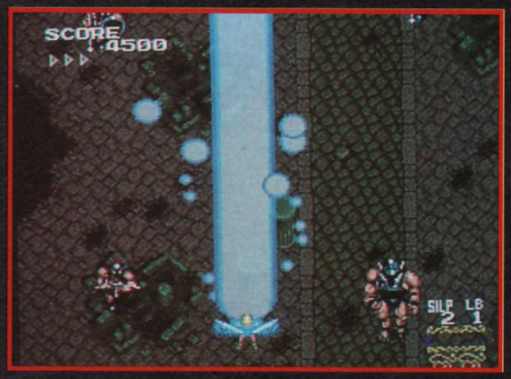
DES BOSS DE FIN SUPERBES!

Remarquez sur ces deux photos la beauté des sprites géants ainsi que le décor de fond. Si votre elfe est vu de dessus, les sprites de vos adversaires sont vus de trois quarts, en pseudo-3D isométrique, ce qui accentue l'effet de relief!

Ue golem de métal dont seul le haut du corps émerge des ténèbres. Sur toute l'étendue de sa carapace ouvragée, on peut admirer des décorations et des arabesques de métal repoussé.

Le minotaure est l'un des boss de fin de niveau qu'il vous faudra affronter.

En survolant un canyon, vous subissez l'attaque d'un griffon. Malheureusement, vous ne disposez plus de ces précieux items qui vous permettent d'éliminer tous les Pas-beaux de l'écran!



Les colosses casqués de métal et sanglés dans leurs cuirasses qui parcourent le niveau ne feront pas long feu devant l'arme dont vous disposez! Grâce à votre opiniâtreté à collecter des items identiques, vous disposez de la puissance maximale.

FANTASTIC DIZZY

Le voici! Dizzy est plongé dans l'action d'une gigantesque aventure d'arcade! Explorez le royaume magique de Zakeria, avec sa plage de palmiers, sa ville médiévale, son cimetière hanté, le palais troll et bien d'autres lieux mystérieux et passionnants! Faites la connaissance d'individus, de créatures et de monstres très étranges dans cette aventure sensationnelle! Vous retrouverez tous ces éléments surprenants dans ce jeu d'aventure acclamé par les critiques et que vous n'oublierez jamais!

Da cabane de le survie

Attaque du Château

Vaisseau naufragé

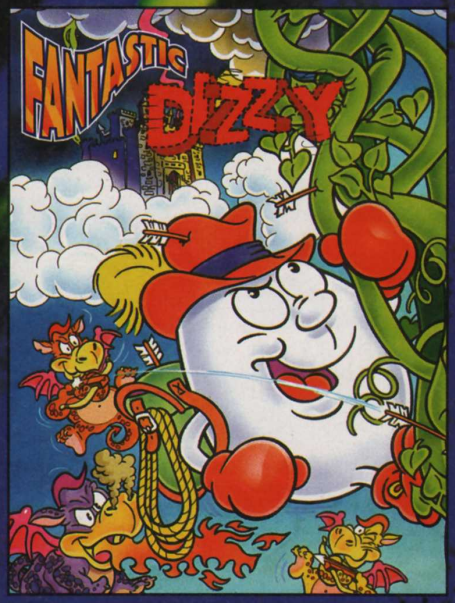
"C'est un jeu captivant, énigmatique, bien présenté et extrêmement prenant - un succès garanti" 90%
Sega Pro magazine (MEGA DRIVE)

Taniére du dragon

"L'association judicieuse d'un jeu de plates-formes et d'énigmes astucieuses"
Sega Power magazine

Le Château dans les nuages

"Une superbe aventure bourée d'énigmes, qui vous passionnera" 92%
Sega Pro magazine



SOUS LICENCE DE SEGA ENTERPRISES LIMITED POUR LE JEU SUR LES SYSTEMES:
SEGA MEGA DRIVE. SEGA MASTER SYSTEM. SEGA GAME GEAR
ALSO AVAILABLE ON: AMIGA. IBM PC. NES*

POUR PLUS DE RENSEIGNEMENTS VEUILLEZ CONTACTER:
Codemasters Software Company Limited, Stoneythorpe, Southam, Warwickshire, CV33 ODL, R.U.

Codemasters™

© 1993 The Codemasters Software Company Ltd. ("Codemasters"). Tous droits réservés. Codemasters et Fantastic Dizzy sont des marques utilisées sous licence par Codemasters Software Company Ltd. Sous licence de Sega Enterprises Ltd, pour utilisation sur Sega Megadrive, Sega Master System, et Sega Game Gear. Megadrive, Master System et Game Gear sont des marques de Sega Enterprises Ltd. Codemasters utilise la marque conformément à la licence. NES est une marque de Nintendo Company Limited. Codemasters n'est en aucune façon affilié ou associé à Nintendo Co. Ltd. * Intitulé "The Fantastic Adventures of Dizzy". Pas de texte à l'écran en italien ou espagnol.

LETHAL ENFORCERS

Vous avez la gâchette chatouilleuse? Ce jeu de Konami est fait pour vous! Adapté d'une version coin-up, il place sous votre contrôle un représentant de la loi qui doit faire face à toute une série d'agressions et de prises d'otages! Attaque d'une banque, détournement d'un avion, interception d'un véhicule bourré de terroristes... les missions qui vous seront confiées sont nombreuses et ne vous laisseront guère le temps de souffler.

Le jeu est basé sur une série de digitalisations: chaque scène est vue de face, comme si vous vous trouviez devant les malfrats. De temps en temps, ceux-ci surgissent de derrière un élément du décor, une arme à la main. Vous avez alors quelques secondes pour les viser et ouvrir le feu. Si vous tardez trop, ce sont eux qui vous prendront comme cible avant de se mettre à nouveau à l'abri! Et si vous vous faites toucher souvent, l'impact sanglant d'une balle apparaît à l'écran. Lorsque cela se reproduit trop fréquemment, la fin est proche!

Comme dans le jeu d'arcade d'origine, vous disposez d'un pistolet (réplique en plastique d'un 357 Magnum) qui est relié par un câble à la MD. Un système de détection permet au programme de savoir si vous avez visé juste ou si votre tir est allé se perdre à des années-lumière de la tête du truand! Vous récupérez de temps à autre munitions ou trousse de secours. La principale difficulté du jeu vient de la présence des otages, qui ont la fâcheuse habitude de surgir brusquement devant vous en émettant des bruits incongrus, l'air terrorisé. Et, après avoir fait plusieurs parties, je dois malheureusement vous avouer que vous n'aurez pas droit aux 10% de pertes réglementaires: aucun otage ne doit être abattu! Heureusement, vous pouvez vous rabattre sur les terroristes, qui sont zigouillables à merci.

Voici l'une des missions qui vous seront confiées: l'attaque de la banque. Les bureaux de celles-ci sont bourrés de Pas-beaux de tout poil, à croire qu'il s'agit de la réunion annuelle des malfrats du coin!

Il ne vous reste plus beaucoup de balles. Il va falloir bientôt recharger votre arme. Dans cette partie, vous êtes seul à défendre la veuve et l'orphelin, mais Konami a prévu la possibilité de jouer à deux. Un coéquipier pourra ainsi vous épauler dans votre tâche de nettoyage!

Les digitalisations sont généralement d'excellente qualité. Acteurs et décors sont intégrés de façon très réaliste.

VIVRE OU LAISSER MOURIR?

Il est très difficile de reconnaître en un coup d'œil les personnages qui apparaissent à l'écran: ennemis ou non?

C'est le moment d'user de votre .357. Mais attention au voyageur situé dans le métro, derrière le tueur, ou encore au clochard qui cuve son vin, allongé sur le banc. Laissez-les vivre!

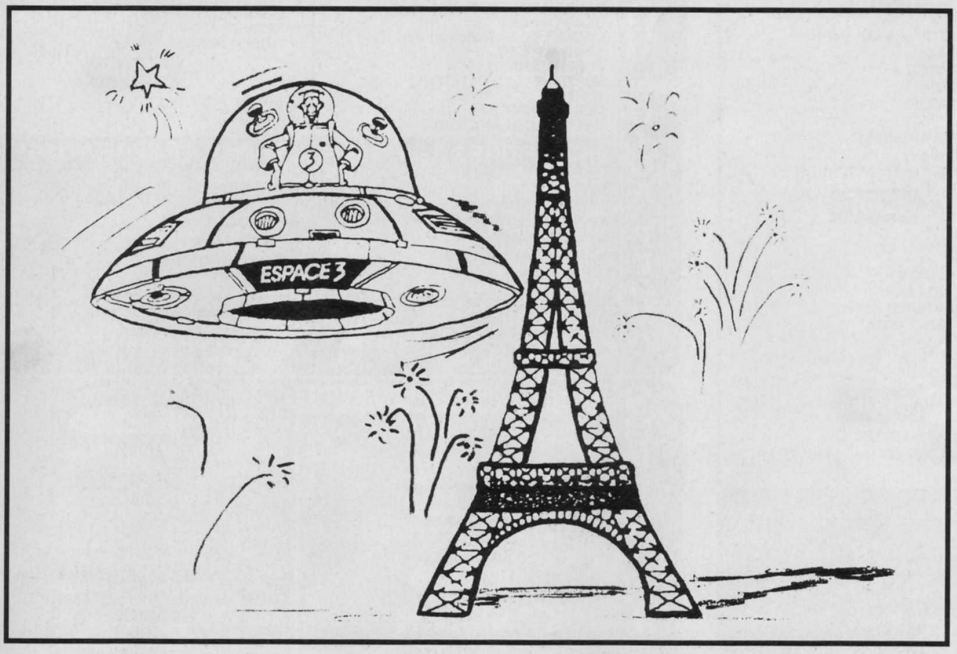
Là, c'est tout le contraire. Au premier plan, un adversaire qui se bat au couteau et, derrière, une femme tout aussi dangereuse. A noter, les traces rouges sur l'écran (entaille et impact de balle)... Vous êtes touché.

ESPACE 3 News

N° 3 - Octobre 1993

ESPACE 3 ENVAHIT PARIS !

Eh oui ! ESPACE 3 ouvre enfin une boutique à PARIS.



Une nouvelle adresse à retenir

ESPACE 3 PARIS
2 rue Théophile Roussel
75012 PARIS
METRO
LEDRU ROLLIN

- o -

C'est après une forte demande de votre part, chers clients,que nous avons décidé d'ouvrir "**ESPACE 3 PARIS**".

Ce point de vente vous proposera un énorme choix de jeux et toujours les super prix **ESPACE 3**, mais en plus, vous pourrez bénéficer des ***PROMOS D'OUVERTURE.*** Outre les méga giga super prix , un T Shirt sera offert à tout acheteur.

- o -

VENEZ NOMBREUX OUVERTURE LE SAMEDI 23 OCTOBRE

LA MASCOTTE PLEBISCITEE

Le sympathique personnage qui voulait s'introduire dans notre équipe a remporté un énorme succès ! Vos votes sur minitel sont unanimes, "nous devons l'adopter". Il faut avouer qu'il a une "bonne tête" et un caractère joueur...!!!

CE MOIS-CI SUR LE 3615 ESPACE 3

Vite à votre minitel !

Si vous avez voté OK pour l'adoption de la mascotte, vous êtes peut-être parmi les 50 chanceux tirés au sort qui auront l'immense privilège de porter le GENIAL EXTRA TERRESTRE sur le T Shirt ESPACE 3 qui leur sera envoyé. BRAVO et MERCI POUR LUI !

✌

ET TOUJOURS !
4 000 F de lots à gagner avec

* LE SUPER TOP FLOP
* LE MEGA TOP FLOP

☞ CONSULTEZ LA COTE DE L'OCCASION

☞ TOUTES LES NOUVEAUTES

☞ TOUTES LES PROMOS DU MOIS

☞ PASSEZ VOTRE COMMANDE SUR LE 3615 ESPACE 3 VOUS SAUREZ TOUT DE SUITE SI VOTRE JEU EST DISPONIBLE ET A QUELLE DATE IL SERA LIVRE

L'EQUIPE ESPACE 3 VPC
DIDIER - RAYMOND - PATRICIA

VENTE PAR CORRESPONDANCE
☎ 20 87 69 55
Fax 20 87 69 75
(de Paris faire le 16)

ESPACE 3 games

LILLE
44 rue de Béthune
Tel : 20 57 84 82
★
4 rue Faidherbe
Tel : 20 55 67 43

STRASBOURG
6 rue de Noyer
Tel : 88 22 23 21
★
DOUAI
39 rue Saint Jacques
Tel : 27 97 07 71

SUPER NES USA

SUPER NES USA+ Prise péritel + 1 manette 990 F
SUPER NES USA + Prise péritel+ 2 manettes + Mario IV 1 190 F
SUPER NES USA + 1 manette + Street fighter 2 Turbo 1 569 F
MANETTE CAPCOM / 6 BOUTONS : 590 F - MANETTE SF4 : 99 F - SUPERSCOPE : 490 F

250F
KABLOO EY
ROAD RIOT
SPANKING QUEST
SKULJAGGER

395F
ADDAMS FAMILY 2
AMAZING TENNIS
AMERICAN GLADIATORS
CALIFORNIA GAMES
CHESTER CHEETAH
CHUCK ROCK
COOL WORLD
GODS
GREAT WALDO SEARCH
HIT THE ICE
MARIO IS MISSING
NCAA BASKET BALL
OUTLANDER
OUT OF THIS WORLD
PHALANX
ROAD RUNNER DEATH VALLEY
SHANGAI
SIMPSONS:KRUSTYS FUN HOUSE
STREET COMBAT
SUPER GOAL
SUPER TURICAN
TERMINATOR
TOM & JERRY
WINGS 2
WARP SPEED

449F
MICKEY MISTICAL QUEST
SUPER BUSTER BROTHER
YOSHI'S COOKIE

495F
BATTLETOADS
BIO METAL
COOLSPOT
ETOPIA
FATAL FURY
GPI
LOST VIKING
MECH WARRIOR
ROCK AND ROLL RACING
ROCKY RODENT
SONIC BLASTMAN
STAR FOX
SUPER STRIKE EAGLE (F15)
TAZMANIA
TERMINATOR 2
TINY TOON
TOP GEAR 2
TOYS
WINGS COMMANDER
WOLFCHILD
ZOMBIES ATE MY NEIGHBOR

539F
EVO
BUBSY
FINAL FANTASY 2
JURASSIC PARK
KING ARTHUR'S WORLD
NBA BASKET BALL
SHADOW RUN
SIM EARTH
THE 7TH SAGA

590F
DUNGEON MASTER
SUPER BOMBERMAN + MULTITAP

SUPER PROMO

DESERT STRIKE	390 F	POWER MOVES (POWER ATHLETE)	299 F
FINAL FIGHT	299 F	PUSH OVER	299 F
F ZERO	299 F	RACE DRIVIN	299 F
GHOULS AND GHOSTS	250 F	STAR WARS	399 F
GRADIUS III	299 F	STREET FIGHTER II	299 F
JAMES BOND JR	250 F	SUPER R TYPE	299 F
LETHAL WEAPON 3	299 F	YS III	299 F
PIT FIGHTER	250 F		

GAME BOY

PLUS DE 100 TITRES A PARTIR DE 99 F

99 F
UNIVERSAL SOLDIER

149 F
ALLEWAY
ALTERED SPACE
DR. FRANKEN
DRAGON'S LAIR
KICK OFF
PRINCE OF PERSIA
R TYPE II
SUPER RC PRO AM
TURRICAN

195 F
ALIEN 3
KIRBY'S DREAM LAND
TOP RANK TENNIS
YOSHI COOKY
YOSHI

229 F
ADDAMS FAMILY 2
BATTLE TOADS 2
DOUBLE DRAGON 3
FELIX THE CAT
JIMMY CONNORS
JURASSIC PARC
KRUSTY FUN HOUSE
MOHAMED ALI BOXING
NIGEL MANSEL
SPIDERMAN 3
STAR WARS
SUPERMARIOLAND II
TERMINATOR II
TINY TOON
TITUS THE FOX

249 F
EMPIRE STRIKES BACK
LEMMINGS
MEGAMAN 3
MORTAL KOMBAT
MYSTIC QUEST
POPULOUS
ZELDA

299 F
FINAL FANTASY LEGEND III

F1 RACE + ADAPTATEUR 4 P / 199 F

SUPER FAMICOM

SUPER FAMICOM + Alimentation + PERITEL 1 390 F
SUPER FAMICOM + 1 Cartouche au choix d'une valeur maxi de 590 F

nouveautés
STREET FIGHTER 2 TURBO TEL
RAMNA 1/2 3 645 F

299 F
CONTRA SPIRIT
JACKY CRUSH
JOE & MAC II
PHALANX
POWER ATHLETE
SKY MISSION

390 F
ALIEN VS PREDATOR
AXELAY
BLUES BROTHERS
DEAD DANCE
LOONEY TOON (road runner)
SONG MASTER
SUPER DUNK STAR
SUPER VOLLEY BALL TWIN
TURTLES IV
USA ICE HOCKEY
VALKEN (CIBERNATOR)

490F
MARIO ET WARIO
NIGEL MANSEL
POP'N TWIN BEE
POPULOUS II
STRANGE WORLD (KIKI KAI KAI)
SUPER FORMATION SOCCER 2
SUPER VOLLEY BALL 2

590F
EXHAUST HEAT 2
FAMILY TENNIS
MAGIC JOHNSON SUPER PUNK
SEIKEN DENSETSU (légendeof star sword 2)
SILPHEED
TETRIS 2
WORLD HEROE

690F
ART OF FIGHTING
SOLSTICE 2

GIGA PROMO

FINAL FIGHT 2	299 F	PRINCE OF PERSIA	199 F
STAR FOX	299 F	RAMNA 1/2 1	449 F
BATMAN RETURN	299 F	ROCKETTER	150 F
BRASS NUMBER	299 F	ROYAL CONQUEST	199 F
CASTLEVANIA IV	299 F	RUSHING BEAT	179 F
COMBATRIBES	299 F	RUSHING BEAT 2	299 F
DRAGON BALL Z 2	490 F	SMASH TV	199 F
FIRST SAMOURAI	250 F	SOUL BLADER	199 F
FLYING HERO	299 F	STAR WARS	399 F
IKARI NO YSAI	250 F	SUPER DOUBLE DRAGON	299 F
IMPERIUM	199 F	THE KING OF THE RALLY	299 F
OUT OF THIS WORLD	299 F	TINY TOON	390 F

SUPER NINTENDO

SUPER NINTENDO + STAR WING 990 F

NOUVEAUTES
SUPER STRIKE EAGLE
JURASSIC PARK

299 F
EARTH DEFENSE FORCE
L'ARME FATALE

349 F
BULLS VS BLAZERS
DRAGON'S LAIR
JOE AND MAC
POPULOUS
SUPER KICK OFF

389 F
ALIEN 3
MARIO COLLECTION
MARIO KART
SIM CITY
WORLD LEAGUE BASKETBALL
ZELDA 3

419 F
JIMMY CONNORS

SUPER PGA GOLF

439 F
ADDAMS FAMILY 2
ASTERIX
BOB
CANTONA FOOTBALL
DESERT STRIKE
NHLPA HOCKEY
POCKY AND ROCKY
ROBOCOD
STAR WING
SPIDERMAN X MAN
SWIV

495 F
FIGHTING SPIRIT
RAMNA 1/2 2
WORLD CLASS RUGBY
STREET FIGHTER 2 TURBO

549 F
MORTAL KOMBAT

590 F
WWF2 : ROYAL RUMBLE

ACCESSOIRES

- **JOYSTICK ARCADE PRO 5** 349 F
  6 boutons, compatible Mégadrive et Super Nintendo / Super Famicom
- **2 MANETTES SANS FIL PRO 6** 299 F
- **ACTION REPLAY PRO** 395 F
  Pour Mégadrive
- **ACTION REPLAY PRO** 395 F
  Pour Super Nes/Super Famicom/Super Nintendo
  Peut être utilisé comme adaptateur universel
- **ACTION REPLAY PRO pour Game Boy** 299 F

GENIAL !!!

ADAPTATEUR POUR SUPER NINTENDO EUROPE
permettant d'utiliser les cartouches US et japonaises
Fonctionne aussi avec SUPER MARIO KART et STAR FOX
ADAPTATEUR SUPER NINTENDO : 79 FAVEC UNE CARTOUCHE ACHETÉE : 49 F
AVEC DEUX CARTOUCHES ACHETÉES : GRATUIT
OU POUR L''ACHAT DE 2 JEUXSUPER NES / SUPER FAMICOM
UNE RALLONGE POUR MANETTE SNES/SFC/SUPER NINTENDO AVEC ENROULEUR

MEGADRIVE 2 + PERITEL + SONIC 840 F

MEGADRIVE

nouveautés

BEST OF THE BEST	449
HOOK	449
MORTAL KOMBAT	490
NIGEL MANSEL	TEL
PUGSY	TEL

249 F

AQUATIC GAMES (J POND III)	EUR
INDIANA JONES	EUR
LITTLE MERMAID	USA

299 F

ATOMIC RUNNER	USA
CAPTAIN OF AMERICA	USA
CHAKAN	USA
CRUE BALL	JAP
GREEN DOG	EUR
MICKEY ET DONALD	JAP
POWER MONGER	USA
RISKY WOOD	USA
SLIM WORLD	USA
SUPER HIGH IMPACT	USA
SUPER SMASH TV	USA
TALE SPIN	USA
TAZMANIA	EUR

345 F

BATTLE TOADS	JAP
FATAL FURY	USA
GLOBAL GLADIATOR	US/EUR
TECHMO WORLD CUP	USA

385 F

ADDAMS FAMILY	EUR
BULLS VS BLAZERS	US/EUR
COOL SPOT	EUR
DOUBLE DRAGON 3	EUR
ECCO LE DAUPHIN	EUR
FORMULA ONE	EUR
G LOC	EUR
INTERNATIONAL RUGBY	EUR
JAMES BOND 007	EUR
JUNGLE STRIKE	EUR
JURASSIC PARK	EUR
NBA ALL STAR CHALLENGE	EUR
OUT OF THIS WORLD	EUR
POPULOUS 2	EUR
POWER ATHLETE (Deadly Moves)	USA
ROAD RASH II	EUR
ROCKET KNIGHT ADV.	TEL
SHINOBI III	EUR/JAP
SIDE POCKET	EUR
STREET OF RAGE 2	EUR
SUPER KICK OFF	EUR
THUNDER FORCE IV	EUR
TINY TOON	EUR
TMNT HYPERSTONE HEIST	EUR
ULTIMATE SOCCER	EUR
X MEN	EUR

425 F

ASTERIX	EUR
ALLADIN	EUR
DAVIS CUP TENNIS	USA
DINOSAURS FOR HIRE	USA
GENERAL CHAOS	EUR
NHL HOCKEY 94 (4 joueurs)	EUR
SHINING FORCE	EUR
SPIDERMAN X MEN	USA

STREET FIGHTER 2'CE 529 F

MEGA PROMO

BLOCK OUT/JAP	**99 F**
ALIEN 3/JAP	249 F
ATOMIC ROBOKID/JAP	149 F
AYRTON SENNA GP/JAP	290 F
BATMAN RETURN/EUR	249 F
BIOHAZZARD BATTLE (60 Hz)/USA	190 F
BUBSY/EUR	379 F
CALIFORNIA GAMES /EUR	199 F
CHAMPION SHIP PRO AM/USA	129 F
CRYING/JAP	190 F
DARIUS II/JAP	149 F
DICK TRACY/EUR	199 F
DAVID ROBINSON BASKETBALL/JAP	199 F
DONALD QUACK SHOT/JAP	150 F
EA ICE HOCKEY/JAP	199 F
F1 CIRCUS/JAP	190 F
F 22 INTERCEPTOR/JAP	199 F
GOLDEN AXE 2 /EUR	199 F
GYNOUG/EUR	149 F
J MADDEN 92/JAP	199 F
JORDAN VS BIRD/USA	190 F
KID CHAMELEON/JAP	149 F

FLASH BACK /EUR	**349 F**
LAND STALKER/JAP	379 F
LHX ATTACK CHOPPER/USA	190 F
LOTUS TURBO CHALLENGE/USA	129 F
MASTER OF MONSTERS/JAP	99 F
MERCS /EUR	149 F
OUTRUN 2019/JAP	199 F
RAMBO 3/EUR	199 F
ROAD RASH/JAP	199 F
SAINT SWORD/JAP	129 F
SONIC/JAP	149 F
SONIC 2 /JAP	249 F
STRIDER/EUR	199 F
THUNDERFORCE III/JAP	199 F
THUNDER PRO WRESTLING/JAP	129 F
TOE JAM EARL/JAP	129 F
TURBO OUT RUN /EUR	199 F
TWO CRUDE DUDES/USA	129 F
UNDEADLINE/JAP	149 F
VERITEX/JAP	129 F
WONDERBOY 3/JAP	129 F
ZERO WING/JAP	129 F

ARRIVAGE DE NOUVEAUTES TOUTES LES SEMAINES N'HESITEZ PAS A CONSULTER LE 3615 ESPACE 3

LIVRAISONS RAPIDES PAR COLISSIMO 24/48 h

ADAPTATEUR POUR CARTOUCHES JAPONAISES : 98 F
AVEC 1 CARTOUCHE ACHETEE : 49 F
AVEC 2 CARTOUCHES ACHETEES : GRATUIT

NEO GEO

NEO GEO + PRISE PERITEL	2 490 F
NEO GEO + Prise péritel +1 cartouche d'une valeur de 690 F MAXI au choix	2 990 F
MANETTE	490 F
MEMORY CARD	229 F
ART OF FIGHTING	1490 F
BLUES JOURNEY	590 F
EIGHT MAN	790 F
FATAL FURY	990 F
FATAL FURY II	1290 F
FOOTBALL FRENZY	990 F
GHOST PILOT	590 F
KING OF MONSTER II	1290 F
LAST RESORT	1290 F
MAGICIAN LORD	690 F
MUTATION NATION	1190 F
NAM 1975	590 F
POP HENTER	TEL
SAMOURAI SHOW DOWN	1590 F
SENGOKU II	1490 F
SUPER BASEBALL 2020	690 F
SUPER SIDE KICKS	1490 F
TRASH RALLYE	890 F
3 COUNT BOUNT	1490 F
VIEW POINT	1490 F
WORLD HEROE II	1490 F

GAME GEAR

GLOBAL GRADIATOR	249 F
JURASSIC PARK	249 F
KRUSTY FUN HOUSE	249 F
MORTAL KOMBAT	269 F
SPIDERMAN 2	249 F
WORLD CUP SOCCER	259 F
WWF	249 F

NOMBREUX TITRES EN STOCKS NOUS CONSULTER

GENIAL
LE CDX PRO 399 F
PERMET D'UTILISER LES CD EUROPEENS ET USA SUR VOTRE MEGA CD

MEGA CD

MEGA CD 2	1 790 F
MEGA CD 2 (Version Française) + Road Avenger	1 990 F
MEGA CD USA + Solfeace + Sherlock Holmes	2 490 F

MEGA CD JAPONAIS

AFTER BURNER III	399 F
BARI ARM	299 F
BLACKHOLE ASSAULT	299 F
ELECTRIC NINJA ALESTE	299 F
FINAL FIGHT	299 F
PRINCE OF PERSIA	250 F
RAMNA 1/2	449 F
ROAD BLASTER	385 F
SHWARTZCHILD	299 F
SILPHEED	590 F
SONIC CD	590 F
SUPER LEAGUE	385 F
TIME GAL	385 F
WONDER DOG	250 F

MEGA CD USA

BATMAN RETURN	449 F
CHUCK ROCK	449 F
COBRA COMMANDO	449 F
COOL SPOT	TEL
DARK WIZARD	449F
ECCO LE DAUPHIN	449 F
HOOK	449 F
INXS : Music video	549 F
INDIANA JONES	449 F
KRISS KROS	549 F
MONKEY ISLAND	449 F
RISE OF THE DRAGON	449 F
SEWER SHARK	549 F
SHERLOCK HOLMES 2	449 F
SPIDERMAN	449 F
TERMINATOR	495 F

MEGA CD EUROPE

DUNE	TEL
FINAL FIGHT	385 F
JAGUAR XJ 220	385 F
NIGHT TRAP	449 F
SHERLOCK HOLMES	385 F
WOLFCHILD	385 F
WONDERDOG	385 F

Bon de commande à envoyer à **ESPACE 3 VPC** - Rue de la voyette - centre de gros n°1- 59818 LESQUIN **Tel : 20 87 69 55**

CONSOLES & JEUX	PRIX
Frais de port* (Jeux 25 F/consoles & accessoires volumineux : 60 F)	20 F
TOTAL A PAYER	

Nom : ..... Prénom : .....
Adresse .....
.....
Code Postal :..... Ville :.....
AGE : ..... Téléphone : ..... Signature :
(parents pour les mineurs)

Je joue sur :
SUPER NINTENDO ❑ SUPER FAMICOM ❑ MEGA CD ❑
SUPER NES ❑ NES ❑ GAME BOY ❑
MEDAGRIVE ❑ MASTER SYSTEM ❑ GAME GEAR ❑

Mode de paiement : ❑ Chèque bancaire ❑ Contre-remboursement + 35 F ❑ Carte bleue Numéro
Date de validité :
Signature :

* CEE - DOM TOM : Cartouches : 40 F Consoles : 90 F

LES CHEQUES DOIVENT ETRE LIBELLES A L'ORDRE DE ESPACE 3 VPC
TOUTES LES COMMANDES SONT LIVREES PAR COLISSIMO

C-24

Prix valables sauf erreur d'impression -Toutes les marques citées sont déposées par leurs propriétaires respectifs -Dans la limite des stocks disponibles

LE JAPON EN DIRECT

BLUFF OU... LA NINTENI

Les joueurs attendaient depuis longtemps le CD-Rom adaptateur 32 bits, annoncé il y a deux ans, qui devait prolonger l'espérance de vie de la SNIN. Mais Nintendo a décidé de faire plus fort encore. Il nous promet une nouvelle console 64 bits, le projet Réalité, pour... fin 95! Une console de rêve qui devrait écraser ce qui se fait de mieux dans le domaine du jeu vidéo! Banana San a mené l'enquête. Voici tout ce qu'il faut savoir de la future 64 bits de Nintendo!

NINTENDO 64 BITS, UNE CONSOLE GENIALE POUR 1995!

Lors du Famicom Spaceworld Show, qui se tenait à Tokyo à la fin du mois d'août, Yamauchi San, le président de Nintendo, a annoncé dans son discours d'ouverture que son entreprise venait de passer un accord avec un constructeur de stations de travail américain, Silicon Graphics Industries (SGI), pour lancer une console de jeu vers la fin de l'année 1995. L'annonce n'a surpris personne. En effet, tous les professionnels des jeux vidéo connaissaient la nouvelle depuis quelques jours grâce à une indiscrétion du journal "Keizai Shinbun".

Apparemment très confiant quant à l'avenir du projet Réalité, le président de Nintendo a déclaré à son auditoire: "Si vous pouviez voir notre nouvelle machine, vous comprendriez immédiatement ce que signifie réellement le terme 'multimédia'!"

Durant son discours, il a plusieurs fois nommé 3DO et a annoncé que la compétition avec cette compagnie allait être difficile, alors que l'on s'attendait plutôt à des déclarations concernant la 32 bits de Sega, son rival de toujours, pas même mentionné.

LES JEUX SERONT-ILS VRAIMENT MEILLEURS?

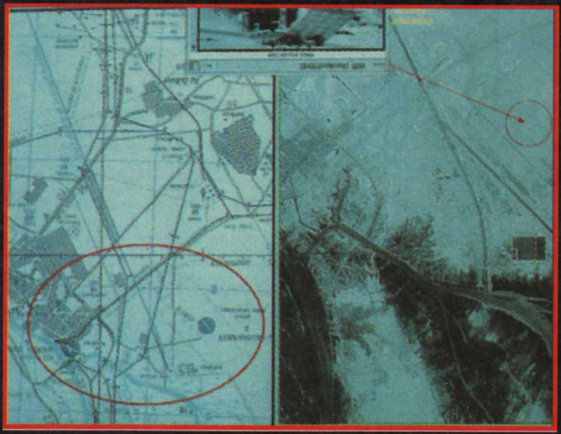
Oui, les jeux sur la console Réalité devraient être d'une qualité supérieure à tout ce qui se fait actuellement! Les améliorations toucheront probablement moins la jouabilité que l'aspect esthétique des futurs jeux. Ils seront plus réalistes, plus convaincants. Mais ils seront aussi plus chers. Pourquoi? Parce que les éditeurs devront beaucoup investir en matériel comme en personnel (il faudra faire appel à des spécialistes), et en temps. Par exemple, les Silicon Graphics utilisées pour "Jurassic Park", avec les logiciels nécessaires, coûtent environ 800 000 francs, et il en fallu une bonne quarantaine! De même, créer une image 24 bits demande plus de temps qu'en dessiner une de 16 bits. Cela signifie clairement que seules les plus grandes compagnies auront les ressources nécessaires pour développer convenablement sur Nintendo 64 bits.

UNE TECHNOLOGIE DE POINTE

Pour produire "l'ultime console de jeu", Nintendo a besoin des compétences technologiques de SGI en matière d'architecture 64 bits. Nintendo veut la meilleure des consoles de jeu, et Silicon Graphics, un des leaders du marché des stations de travail, peut lui apporter les éléments techniques indispensables à ce projet.

Nintendo, avec cet accord, a réalisé un coup de maître. Il acquiert à bon compte une technologie de pointe, actuellement le "nec plus ultra" en la matière. La puissance des puces de SGI est incroyable: par rapport aux consoles de jeu actuelles, ce n'est pas un changement, c'est une révolution, ou plutôt le passage à une nouvelle dimension! Si l'on évoque les capacités d'une SFC et celles d'une Silicon Graphics, c'est comme si l'on comparait une calculette programmable avec un Macintosh II.

Grâce à cet accord, Nintendo peut maintenant se consacrer à un petit nombre de points essentiels, comme la production des jeux et la préparation d'une campagne de marketing décoiffante. Le constructeur japonais n'aura donc pas à éparpiller ses ressources et son temps dans la mise au point d'une architecture 64 bits dotée de tous ses circuits spécialisés, ce qui aurait demandé des années de recherche, de tâtonnements en déceptions...



Jusqu'à présent, la quasi-totalité des applications sur SGI s'adressaient aux professionnels. Avec l'arrivée de Nintendo, les choses risquent de changer!

.. REALITE : DO 64 BITS

BIENVENUE DANS LA TROISIEME DIMENSION

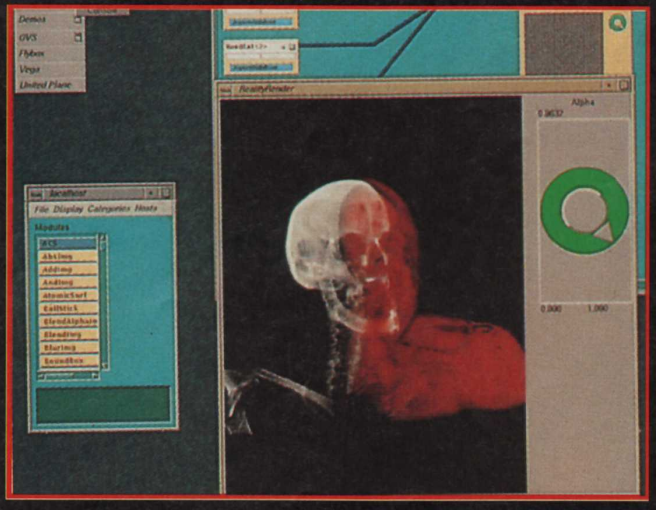
Une console 64 bits écraserait virtuellement toutes ses concurrentes 16 et 32 bits! Graphiquement, elle n'apporterait pas grand-chose de plus qu'une 32 bits puisque les couleurs sont généralement codées sur 32 bits (24 bits pour la couleur et 8 bits d'Alpha Channel). En revanche, pour tous les calculs, la puissance dégagée permet d'envisager des animations spectaculaires de fluidité et de réalisme. En effet, plus l'animation est soignée, plus elle demande de calculs pour déterminer l'incidence des différentes sources de lumière, les faces cachées d'un objet 3D, la trajectoire d'un élément... Sachez, par exemple, que les effets spéciaux de "Terminator II" et de "Jurassic Park", références en la matière, ont été réalisés sur stations Silicon Graphics!

Les effets spéciaux de Terminator II ont été réalisés sur Silicon Graphics...

... de même que les dinosaures de Jurassic Park!

LA REALITE VIRTUELLE DANS VOTRE SALON!

Silicon Graphics a développé une technique portant le nom de Reality Immersion Technology (RIT). Elle permet au joueur de participer à un jeu 3D en interagissant avec le jeu en temps réel. Les animations en 3D surfaces pleines monopolisent le microprocesseur pour des millions de calculs. C'est la raison pour laquelle on utilise souvent, dans les jeux grand public, des graphismes assez simples (Starwing, Alone in the Dark sur PC...) ou bien des séquences précalculées qui ne laissent pas au joueur la possibilité d'aller où il veut (Sylpheed, 7th Guest sur PC...). Mais avec la fabuleuse puissance des puces de SGI, il devient possible d'avoir des graphismes de qualité, avec ombres portées, placage de texture... et de les modifier en une fraction de seconde, au gré des déplacements ou des actions du joueur. L'avenir appartient, bien sûr, aux dispositifs de réalité virtuelle, qui, connectés à la console et en symbiose avec RIT, permettront de plonger au cœur même du jeu. Une société, Division, commercialise déjà des casques VR et des gants d'acquisition de données pour des logiciels de réalité virtuelle sur Silicon Graphics.



La qualité graphique des chips de SGI laisse présager des jeux incroyablement beaux!

Presque toutes les illustrations de cet article ont été tirées d'œuvres présentées à Imagina. Ce Salon des images de synthèse, patronné par l'INA, se déroule chaque année, au printemps, à Monte-Carlo.

ET SI C'ETAIT DU BLUFF?

Et si la 64 bits de Nintendo n'était qu'un mirage, tout comme le fut le lecteur CD-Rom de la SNIN? Nintendo peut-il réellement mettre sur le marché, d'ici à deux ans, une machine qui révolutionne à ce point les jeux vidéo, et, surtout, au prix que nous promet le petit père Mario?

UN PRIX ETONNAMMENT BAS

Techniquement, pas de problèmes majeurs: SGI maîtrise parfaitement sa technologie et tout ce qui a été annoncé fonctionne déjà sur les machines de SGI. En ce qui concerne le prix, incroyablement attractif, annoncé par Nintendo, on peut à juste titre se montrer plus sceptique. Cependant, deux éléments d'explication peuvent être avancés: tout d'abord, les économies d'échelle. Le prix d'un chip pour SGI est variable, mais coûte en moyenne 500 francs. Nintendo compte diminuer les coûts de production d'un dixième (50 francs environ) en enregistrant des commandes à raison de millions d'exemplaires. Yamauchi San n'en est pas à son coup d'essai. En 1983, Nintendo cherchait pour sa Famicom (nom japonais de la NES) un fabricant capable de construire une puce spécialisée à un coût très bas. En lui promettant une commande de trois millions de pièces sur deux ans, il avait obtenu de Ricoh un prix plancher.

DE NOUVELLES MACHINES D'ARCADE

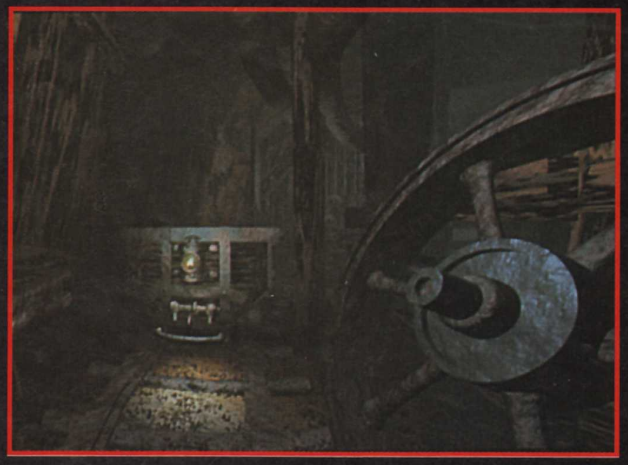
La seconde raison qui pourrait expliquer un prix aussi bas réside dans la décision de créer des machines d'arcade qui reprendraient la même architecture 64 bits. Ces coin-up seraient commercialisés en 1994. Les machines d'arcade coûtent généralement plus cher que les consoles. En commençant par fabriquer des coin-up à un prix élevé, Nintendo pourra fabriquer à moindre coût les mêmes cartes-circuits pour ses consoles, une fois sa chaîne de production amortie grâce aux jeux d'arcade. Une rumeur fait également état d'un éventuel projet de Nintendo consistant à vendre la licence de son architecture à un fabricant japonais de micro-ordinateurs... Il semble donc que Nintendo ait des chances de tenir ses promesses.

Décor marin en 3D, texture glauque, lumière diffuse... Les jeux de demain risquent de "pulser" méchamment! ("Oscillation")

UNE RUSE POUR COULER LA 3DO

Mais gardons à l'esprit les précédents coups médiatiques de Yamauchi San! Un peu après la sortie du Mega CD, lors du Famicom Spaceworld Show de 1991, il annonçait pour 1994 la sortie d'un lecteur de CD-Rom pour la SFC, le SFC CD-Rom Adaptator. Or, ce dernier, comme C+ l'avait annoncé voilà quelques mois, est aujourd'hui mort-né compte tenu des limitations de son bus externe 8 bits. Cette expérience nous incline à tempérer notre enthousiasme quant à cette nouvelle annonce. Le projet Réalité va-t-il devenir un jour réalité ou ne s'agit-il que d'une manœuvre de Nintendo pour geler le marché? A l'heure où le projet Saturn de Sega se précise, au moment où 3DO s'apprête à commercialiser aux USA sa machine, Nintendo a tout intérêt à annoncer une machine dix fois plus performante que celles de ses concurrents, même si elle n'existe pour le moment que sur le papier. Le public peut raisonnablement décider d'attendre le "mieux, moins cher" plutôt que d'investir dans une console concurrente. La stratégie de Nintendo a donc de grandes chances de se révéler payante. La meilleure preuve en est la réaction du marché boursier. Après l'annonce, Wall Street a réagi immédiatement, et l'action de SGI a gagné 1,75 dollar alors que 3DO perdait 4 dollars.

Imaginez les décors d'un jeu d'aventure bénéficiant d'un tel réalisme! ("Le Ressac")



Les étais de cette mine sont un magnifique exemple de placage de texture Le programmeur a digitalisé une pièce de bois, puis appliqué cette texture sur le décor. ("Devil's Mine")

N°1 SPORT GAMES

TECMO SUPER NBA BASKETBALL™

OFFICIAL LICENSED NBA PRODUCT

SUPER GOAL! FPO

INTERNATIONAL TENNIS TOUR

INTERNATIONAL TENNIS TOUR :

Participez à l'International Tennis Tour et mettez en pratique votre passion du tennis. Vous avez 20 000 $ pour votre inscription et votre billet d'avion. Partez disputer des matchs dans le monde entier où chaque tournoi a ses caractéristiques : coûts, surface, type de rencontre et durée. Plus vous gagnez de matchs, plus vous touchez d'argent et pouvez voyager loin !

Sur SNES (sortie octobre)

NBA BASKETBALL :

Parmi l'une des 27 équipes de basketball de la NBA, vous pourrez diriger dans un tournoi américain votre équipe en choisissant un des trois modes de jeux proposés : Preseason (match unique), Season Game (saison entière) et All-Star (équipes des meilleurs joueurs). Vous pourrez, sous les encouragements du public, vous entraîner aux dribbles, tirs, feintes, smachs et vous transformer en "Magic Johnson" tout en respectant scrupuleusement les règles car... l'arbitre veille !

Sur SNES

GOAL :

Votre rêve est de participer à la Coupe du Monde de Football ? De vous glisser dans la peau d'un Maradonna, Pelé, Lineker ou Matthaus ? Alors branchez vite Super Goal sur votre Super Nintendo et disputez des matchs captivants contre plusieurs concurrents pour réaliser votre rêve : remporter la Coupe du Monde !

Sur SNES, NES et GAME BOY

POUR TOUT RENSEIGNEMENT SUR LES JEUX, APPELEZ LE "SOS NINTENDO" (1) 34 64 77 55

GAME BOY

JALECO

TECMO®

TRAME WAY - RCS NANTERRE B 349 311 670

Imaginez un Zelda V dans deux ans, avec non pas la main de ce lutin, mais celle de Zelda ramassant quelque chose à la surface de l'eau, le tout de cette qualité! ("Lakhe")

On jurerait qu'il s'agit d'une photo. Que nenni: c'est un dessin sur SGI! ("Odyssey of the Great Wall")

Ça ne vient pas de "Jurassic Park", mais c'est quand même incroyablement réaliste! ("Dino Tours")

DES CARACTERISTIQUES A RENDRE FOU N'IMPORTE QUEL JOUEUR NORMALEMENT CONSTITUE

Peu d'informations ont filtré sur le Projet Reality, mais assez, cependant, pour que l'on se fasse une idée de la "bête" à venir. La machine serait dotée d'un lecteur de CD-Rom. Adieu, donc, les cartouches! De même, il faudra sans doute renoncer à la compatibilité Super Famicom. Malgré le lecteur, son prix serait tout ce qu'il y a de raisonnable puisqu'il tournerait autour de 250 dollars (soit environ 1 500 francs).

LES GRAPHISMES

Graphiquement, les stations de SGI sont des monstres de puissance. A côté d'un affichage en 16,7 millions de couleurs, elles comportent des fonctions qui leur permettent d'effectuer des zooms, du placage de texture, de lisser des graphismes, de calculer automatiquement l'incidence de sources de lumière...

LE SON

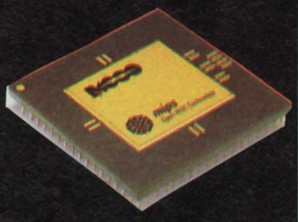
En ce qui concerne la partie audio, le son est stéréo et l'échantillonnage peut se faire en qualité CD (44,1 kHz) ou même à une fréquence supérieure (48 MHz).

LE CŒUR DE LA MACHINE

Le cœur de la machine serait composé d'une version du Mips Multimedia Engine. MIPS est le nom de la filiale de Silicon Graphics qui développe les processeurs et les puces. Le Mips Multimedia Engine est un ensemble de puces électroniques comprenant trois parties distinctes:

- un microprocesseur MIPS Risc 64 bits;
- un coprocesseur graphique;
- un ensemble d'Asic (Application Specific Integrated Circuits), des custom-chips spécialisés dans une fonction.

A lui seul, il assurera les fonctions audio, vidéo et graphique de la machine. On n'a pas plus de détails sur ces différentes puces pour le moment, mais il est probable que le microprocesseur sera quasi identique à ceux qu'utilise SGI dans ses stations de travail actuelles (le R 4000 ou, plus hypothétiquement, le R 4400), ou bien consistera en une version légèrement bridée. Le R 4000 offre 85 Mips et tourne à 100 MHz, et le R 4400 dispose de 136 Mips à 150 MHz. A titre de comparaison, la plupart des micro-ordinateurs actuels (PC 486, Mac 68040...), qui sont dix fois plus puissants qu'une console, ne dégagent que de 10 à 15 Mips environ. Quant à la vitesse d'horloge du processeur, la différence est encore plus flagrante.



Le R 4000 de Silicon Graphics.

LE PROJET REALITE FACE A LA CONCURRENCE

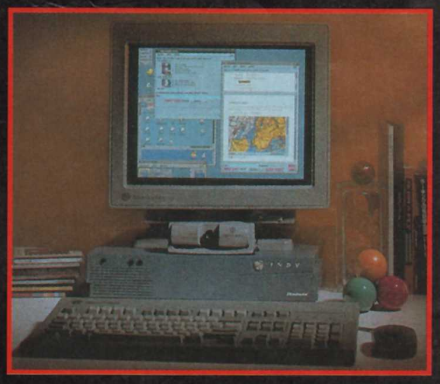
Pour le moment, il ne s'agit que d'un projet peu avancé et il est encore trop tôt pour faire de véritables comparaisons. Mais on peut remarquer que, pour la première fois, Nintendo ne conçoit pas sa console de jeu de A à Z, et va même jusqu' à s'allier avec une entreprise "gaïjin", c'est-à-dire non japonaise. Cette stratégie d'alliance est rendue nécessaire par l'énorme complexité technique de la machine: l'achat d'une technologie étrangère devient plus rentable que la tentative de tout recréer en interne. On peut rapprocher cette stratégie de l'alliance Hudson/Nec, qui a donné naissance à la PC Engine et à ses successeurs, et qui devrait perdurer avec le Projet Tetsujin 32 bits. Cette démarche est fondamentalement différente de la politique de Sega, qui tente de créer sa nouvelle console 32 bits en solitaire. Mais, à la différence de NEC ou de Nintendo, la firme au hérisson bleu possède, grâce à sa division jeux d'arcade, une expérience certaine des systèmes 32 bits.

D'autre part, toutes les machines des concurrents de Nintendo, 3DO, Saturn Project, CD 32 de Commodore ou Jaguar d'Atari (l'autre console 64 bits qui devrait être disponible cette année), sont avant tout des consoles, c'est-à-dire qu'elles compensent des spécifications techniques moyennes, par rapport aux ordinateurs (vitesse du microprocesseur, RAM disponible...), par une spécialisation extrême dans le jeu, qui se traduit notamment par des fonctions telles que scrolling, zoom, rotation... C'était aussi, jusque-là, la tactique de Nintendo, avec la NES et la Super Famicom. Mais avec le projet Réalité, la société change son fusil d'épaule, adoptant une vision beaucoup plus "micro-ordinateur". Grâce aux puces de SGI, Nintendo privilégie la puissance de la machine, ce qui lui donne une plus grande souplesse pour les tâches à effectuer. Si le Projet Réalité devait parfaitement pouvoir proposer des animations spectaculaires, il pourra aussi exécuter n'importe quelle tâche qui demande beaucoup de calculs, comme les applications recourant à la réalité virtuelle.

SILICON GRAPHICS, LA PUISSANCE!

Silicon Graphics est une compagnie américaine qui réalise plus d'un billion de dollars de chiffre d'affaires et qui produit essentiellement des stations de travail. On appelle généralement "stations de travail" des ordinateurs (plus puissants que les micro-ordinateurs tels que les PC ou les Macintosh) qui traitent aussi facilement des données numériques que graphiques. Dans le film "Jurassic Park," on peut voir en arrière-plan des Silicon Graphics dans la salle de contrôle. On les retrouve derrière des travaux aussi différents que les animations à la météo, les trucages des films à grand budget, les images de synthèse... La gamme Silicon Graphics comprend notamment l'Indy, l'Iris Indigo, l'Iris Crimson, l'Onyx...

Avant cet accord avec Nintendo, SGI avait déjà accordé une licence de sa technologie pour des applications grand public. Time Warner Cable avait acquis l'architecture Mips afin de réaliser des récepteurs interactifs pour le réseau câblé américain.



Une station de travail de Silicon Graphics : L'Indy

INTERDIT AUX NANAS !

TOUT CE QUE TU DOIS SAVOIR !

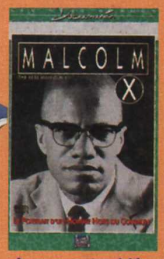
POUR ASSURER AVEC LES FILLES !

Tu veux brancher la nana de tes rêves ?
Assurer un max en lui faisant l'amour ?
Connaître le top du baiser et bien plus encore ...
alors appelle vite le :

36 70 21 01 **36 70 21 07**

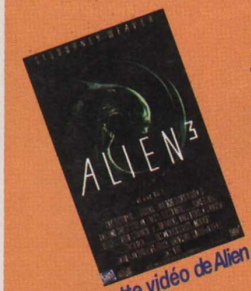
gagnez avec CANAL 21

Un appareil photo
36 68 21 01



La cassette vidéo de Malcom X...
36 68 21 01

Une console Sega
36 68 21 02



La cassette vidéo de Alien 3

Un magnétophone de "MAMAN J'AI RATÉ L'AVION"

Un Gameboy

36 68 21 02

- **Des vidéos : Arrested Developement, New Kids on the Block...**

Concours Musique 36 68 21 06 gagnez

- **Des CD : The Clash, Depeche Mode, Georges Michael & The Queen, U2 Zooropa, Patrick Bruel...**

- **2 billets pour les concerts de : Lenny Kravitz, UB 40 à Bercy.**

stars secrets 36 70 21 06 Tous les potins sur vos stars préférées

et sur votre minitel : le N°1 des bourses d'échanges de jeux vidéos, 3615 code CANAL 21

pour les appels 36 68 la taxation ne sera que de 2,19 F par minute.En 36 15, la taxation est de 1,27 F la minute. pour les appels 36 70 la taxation ne sera que de 8,19 F à la connexion plus 2,19 Fpar minute.
Ces services géniaux sont édités par News Télémédia, BP N° 428.09, 75424 Paris Cedex 09.

CODE MEDIA 161

1 MEGADRIVE

LES NOUVEAUTES D'ABORD !

Le Mégavidéo Show

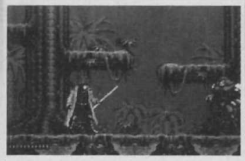
Plus de 20 titres présentés sur cassette vidéo **GRATUIT** pour 600 F d'achats (offre non cumulable)

LE TOP 5 MICROMANIA

MORTAL KOMBAT
Une conversion admirable du fameux jeu d'arcade. Le jeu de baston le plus violent de l'histoire du jeu video ! Choisissez 1 des 7 combattants et effectuez 3 rounds avec des adversaires terribles !

JURASSIC PARK
Un jeu aux graphismes époustouflants et à l'action à la hauteur du film. Le jeu de déroule de manière différente suivant le personnage de l'histoire que vous avez décidé d'incarner !

JUNGLE STRIKE
La suite de Désert Strike mais complètement différente : 50 missions, 9 campagnes, 3 moyens de destruction en plus. Un vrai régal ! !

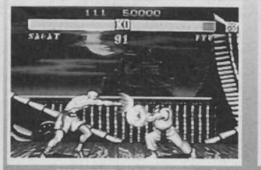


X MEN
Un jeu réunissant les héros des Marvel Comics ayant tous des pouvoirs fantastiques. Vous choisissez un des héros et combattez des mutants ayant mal tourné !

FINAL FIGHT
Entrez dans la peau de Haggar, de Cody ou de Guy, battez vous à mains nues ou saisissez une barre d'acier et reprenez Metro City au gang Mad Gear !

CD ROM

LES NOUVEAUTES D'ABORD !



STREET FIGHTER 2
12 combattants à votre service dans cette cartouche de 24 megas! Vous pourrez choisir aussi les Boss! Un jeu incontournable d'une qualité parfaite

SHINOBI 3
Dans ce 3e épisode il faudra grimper, surfer et chevaucher un bel étalon pour échapper et terrasser les plus Gros Boss jamais vu.

DUNE
Partez à la recherche de l'épice sacrée dans ce fabuleux jeu interactif spécialement développé pour votre MEGA CD et qui utilise toutes les capacités de ce nouveau lecteur .

CD ROM

THUNDERHAWK
Aux commandes de votre hélicoptère, vous allez devoir vous battre dans tous les coins du globe !

EXCLUSIF !

LES JEUX D'ACTION

Shining Force
La suite de Shining in the Darkness : un jeu d'aventure stratégie dément. Vous réunissez autour de vous des guerriers pour combattre Darksol qui a main-mise sur Runefaust une merveilleuse contrée!

Rocket Knight
Un superbe jeu d'aventure action dans lequel vous devez libérer votre fiancée retenue dans un château. Différents mondes, des armes diverses, un jeu de grande qualité par l'éditeur Konami.

Flashback
Un scénario d'enfer, une bande son digne de celle d'un film, une action ininterrompue, de superbes actions animées. Un jeu d'aventure à ne rater sous aucun prétexte!

LES JEUX DE SIMULATION

NHLPA Hockey 94
NHL Hockey 94 , c'est un des premiers jeux Electronic Arts pour 4 joueurs. La vitesse de jeu est 25 % supérieure à l'édition 93, les graphismes sont plus beaux. Contrôler le gardien et vos adversaires !

Mig Fulcrum
Prenez les commandes du plus redoutable avion de chasse moderne et envolez vous pour de multiples missions avec ce simulateur qui vous permettra de vous surpasser dans l'art du pilotage guerrier !

Formula One
Vous aimez Prost, Alesi et tous les autres ... C'est la vitesse qu'il vous faut ! Formula One et là ! Seul où à 2

LES NOUVEAUTES D'ABORD !

GAMEGEAR 2

LE TOP 5 MICROMANIA

MORTAL KOMBAT
Une conversion admirable du fameux jeu d'arcade. Le jeu de baston le plus violent de l'histoire du jeu video ! Choisissez 1 des 7 combattants et effectuez 3 rounds avec des adversaires terribles !

MICKEY MOUSE 2
Accompagnez Mickey dans des chateaux hantés en ruines, des cavernes sombres, une forêt enchantée et un magasin de jouet pour rétablir la joie dans le monde de Mickey.

SONIC 2
Le tant attendu Sonic nous revient pour de nouvelles aventures !! Il pensait en avoir fini avec le docteur Robonik, mais il n'en n'est rien: Il menace encore une fois la vie de milliers d'innocents!

STREET OF RAGE 2
Une guerre totale afin de sauver la ville: 3 combattants, possibilité de jouer à 2 simultanément, une multitude de coups .

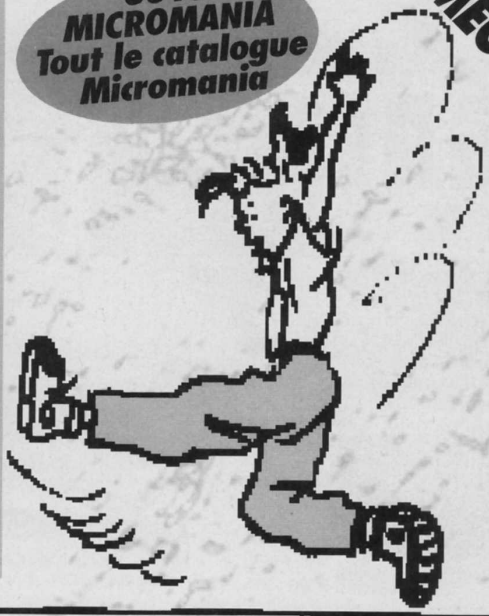
GLOBAL GLADIATOR
Armé d'un pistolet à glue vous n'aurez pas le temps de souffler à nettoyer la terre de ses cochoneries poluantes.

LES NOUVEAUTES D'ABORD !

JURASSIC PARK
5 niveaux de jeu d'arcade vous attendent: avec 4 armes seulement, vous devez réparer les clôtures du parc afin que les dinosaures ne s'échappent pas.

DESERT STRIKE
Pilotez votre Apache AH-64 lors d'une attaque furtive contre un dictateur impitoyable. Volez à la rescousse de prisonniers de guerre en détruisant des Scud, des chars,et autres armements dévastateurs.

3615 MICROMANIA
Tout le catalogue Micromania



MICROMANIA

Génial !!!

Fighter 2' chez MICROMANIA 50% de réduction sur une Street Fighter 2 six boutons

Ascii Pad - 6 boutons

Fighter 2 - 6 boutons

Réservez votre STREET FIGHTER 2 Megadrive chez Micromania et recevez GRATUITEMENT un superbe autocollant Street Fighter 2 !

* Au choix parmi les 3 manettes présentées. Offre valable pendant 1 mois après l'achat de votre jeu et dans la limite des stocks disponibles.

La Gamegear +Columns 595 F

La Gamegear + 4 jeux (Smash Tennis, Columns 2, Penalty Kick Out, Rally Challenge) 795 F

Les Promotions Gamegear

Super off Road	~~269F~~	149F
Shinobi	~~269F~~	149F
Simpson's	~~269F~~	149F
Alien Syndrome	~~269F~~	149F
dragon Crystal	~~269F~~	149F

LES JEUX DE PLATEFORME

Superman
Lois Lane a été kidnappée par l'horrible Braniac. Soyez Superman et volez au secours de la belle en danger à travers 5 niveaux plus meurtriés les uns que les autres !

Ecco le Dauphin
Une tempête mystérieuse a éparpillé votre famille. Pour les retrouver vous devez parcourir de vastes royaumes aquatiques truffés de pièges.

Les Promotions Mégadrive

Megalomania	~~399F~~	199F	Leader. Goalf	~~399F~~	199F
Sunset Riders	~~399F~~	199F	Battle Toads	~~399F~~	299F
Lemmings	~~399F~~	199F	Batman Returns	~~399F~~	199F
Speedball 2	~~399F~~	199F	Two Crudesdudes	~~399F~~	199F
Atomic Runner	~~399F~~	199F	Strider 2	~~399F~~	299F
Batman Revenge	~~399F~~	199F	Ball Jacks	~~399F~~	249F

Accessoire Megadrive

Program Pad Le premier Control Pad programmable incluant 30 mouvemùents spéciaux préprogrammables.

LES SIMULATIONS DE SPORT

WWF Steel Cage
Tous les coups et toutes les prises du catch : coup de la corde à linge, coups de coude, plaquages, coups de pieds tombés!

World Cup Soccer
Choisissez vos équipes parmi les 24 meilleures du monde et participez au tournoi de Coupe du Monde.

Retrouvez tous vos jeux préférés en vente par correspondance ou en magasin chez le N° 1 du jeu vidéo ! Pour en connaître la disponibilité et les derniers prix téléphonez ou tapez 3615 MICROMANIA.

NOUVEAU **Tél. Vente par Correspondance (16) 92 94 36 00 (Ouvert de 8 h à 19 h)**

Micromania Lille V2	**Tél. 20 05 57 58**	Micromania Velizy 2	Tél. 34 65 32 91
Micromania Champs-Elysées	Tél. 42 56 04 13	Micromania La Défense	Tél. 47 73 53 23
Micromania Forum des Halles	Tél. 45 08 15 78	Micromania Nice	Tél. 93 62 01 14
Micromania Rosny 2	Tél. 48 54 73 07	Micromania Lyon	Tél. 78 60 78 82

IMPORTANT : Tous ces logiciels sont normalement disponibles dès leur sortie, en vente par correspondance. Les magasins ne présentent qu'une sélection de ces logiciels. Pour en connaître la disponibilité, tapez 3615 MICROMANIA ou téléphonez à votre magasin Micromania.

3 Super Nintendo

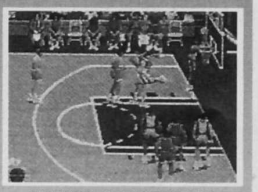
La Super Nintendo 990F
+ Mario All Stars + 1 Manette

Le Supervidéo Show
Plus de 20 titres Super Nintendo présentés sur cassette vidéo
GRATUIT
pour 600 F d'achats (offre non cumulable)

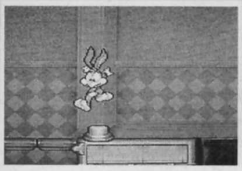
LE TOP 5 MICROMANIA

MORTAL KOMBAT
Une conversion admirable du fameux jeu d'arcade. Le jeu de baston le plus violent de l'histoire du jeu video ! Choisissez 1 des 7 combattants et effectuez 3 rounds avec des adversaires terribles !

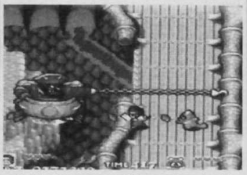
ALIEN 3
Trouvez les prisonniers à temps avant qu'ils ne soient contaminés! Eliminez l'alien pondeuse et explorez les conduits d'aération dans 3 missions aux 3 niveaux de difficulté.



TECMO BASKETBALL
Les 27 équipes de la NBA réunies dans ce jeu à 5 contre 5. La nouvelle simulation de basket ball sur Super Nintendo.

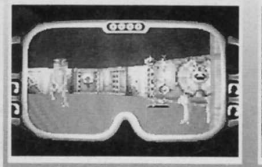


TINY TOON
Retrouvez vos héros de dessins animés dans des aventures géniales, humoristiques, et passionnantes.

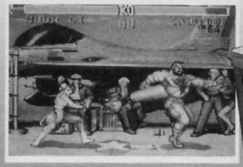


POCKY ET ROCKY
Six niveaux d'action/ shoot'em up où dans un scrolling multi-directionnel une ribambelle d'ennemis délirants (citrouilles, grenouilles, fantômes..) ne vous laisseront aucun répit.

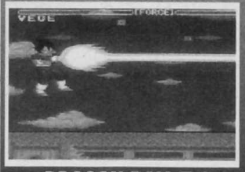
LES NOUVEAUTES D'ABORD !



JURASSIC PARK
Un triomphe scientifique qui tourne au désastre. Une formidable course poursuite de 24 h pour éviter le pire ! Vous serez confronté aux dinausaures !



STREET FIGHTER 2 TURBO
Une nouvelle version du hit de capcom: 20 megas de baston ; des nouveaux coups spéciaux, une rapidité accrue,



DRAGON BALL Z 2
Un titre pour les fans de Street Fighter 2 pour 1 ou 2 joueurs . Des combats infernaux dans lesquels vous incarnez les héros de votre dessin animé préféré !

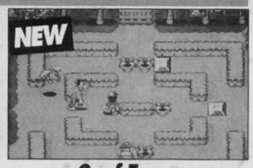
MARIO ALL STARS
4 jeux avec Mario ! Super Mario Bros, Super Mario Bros 2, Super Mario Bros 3, tous 3 issus de la NES, et Super Mario Bros : the Lost Levels, un titre inédit.

SUPER !

LES JEUX D'ARCADE

Ranma 1/2 n° 2
Aprés le dessin animé, voici le jeu pour 1 ou 2 joueurs . Participez à des combats hilarants et délirants dans la peaux de 10 combattants tous plus fous les uns que les autres !

Final Fight 2
Dans cette suite du fameux Final Fight N1, 2 combattants nouveaux: Carlos et Maki. Attention cette fois vous pourrez jouer à 2. De la meilleure baston !



Goof Troop
Un jeu de labyrinthe où vous incarnez le célèbre Goofy. Vous devez partir à la recherche de Pete et Pj, kidnappés par un groupe de pirates.

LES JEUX DE PLATEFORME

Cool Spot
Un jeu d'action plateformes où il faut avoir des réflexes d'enfer!
Des graphismes et une animation démente !
Des musiques d'un autre monde !

Mr Nutz
L'écureuil aux baskets et à la casquette est un hit made in France. Dans ce jeu haut en couleur , vous allez devoir traverser, sauter et grimper de multiples niveaux superbes.

Pop'n Twin Bee
Vous devez arrêter le professeur Mardock et son armée dans sa folie. Vous incarnez Twinbee ou sa soeur, Winbee dans une aventure passionnante pour 1 ou 2 joueurs

LES JEUX DE SPORT

Blanco Rugby
Participez seul ou à 2 à des matches endiablés contre l'une des 16 équipes parmi les meilleures du monde. Mêlées, regroupements, touches, plaquages ...

Cantona Football
64 équipes différentes, un championnat international, des match amicaux, la possibilité de jouer en salle ou en extérieur !

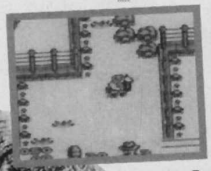
Nigel Mansell
Une superbe simulation de F1. 16 circuits internationaux au choix. La possibilité de régler votre voiture comme les pros: ailerons, pneus, boite de vitesse...

Les Promotions Super Nintendo

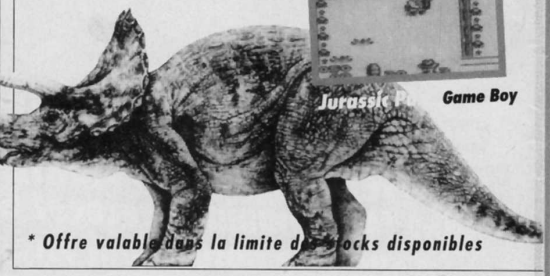
Out of this World	~~499F~~	399F
First Samourai	~~499F~~	399F
Super Kick Off	~~439F~~	349F
Mech Warrior	~~499F~~	399F
Axelay	~~499F~~	399F
Tazmania	~~499F~~	399F
L'arme Fatale 3	~~449F~~	399F
Kawasaki Caribean	~~499F~~	399F
Wolfchild	~~499F~~	399F
Populous	~~439F~~	349F
Shadow Run	~~599F~~	499F
Brawl Brothers	~~599F~~	499F
Best of Best Karaté	~~549F~~	449F

MICROMANIA vous des Dinosaures avec l'achat sur Super

Jurassic Park Super Nintendo



Jurassic Park Game Boy



* Offre valable dans la limite des stocks disponibles

49F pour l'achat d'1 jeu
GRATUIT
pour l'achat de 2 jeux

AD 29
L'adaptateur pour utiliser les cartouches américaines sur la Super Nintendo française.

La Manette seule 99F

Remote Controller + Manette Super Nintendo
Découvrez de nouvelles sensations de liberté avec le nouveau Remote Controller qui vous permettra de jouer parfaitement à une distance de 6 mètres et qui possède toutes les fonctions des meilleurs Control Pad. Fortement conseillé aux excités du Control Pad

Retrouvez tous vos jeux préférés en vente par correspondance ou en magasin chez le N° 1 du jeu vidéo !
Pour en connaître la disponibilité et les derniers prix téléphonez ou tapez 3615 MICROMANIA.
Tél. Vente par Correspondance (16) 92 94 36 00 (Ouvert de 8 heures à 19 heures)

NOUVEAU **Micromania Lille V2**	**Tél. 20 05 57 58**	Micromania Velizy 2	Tél. 34 65 32 91
Micromania Champs-Elysées	Tél. 42 56 04 13	Micromania La Défense	Tél. 47 73 53 23
Micromania Forum des Halles	Tél. 45 08 15 78	Micromania Nice	Tél. 93 62 01 14
Micromania Rosny 2	Tél. 48 54 73 07	Micromania Lyon	Tél. 78 60 78 82

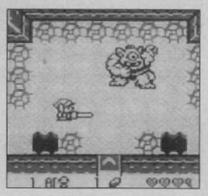
IMPORTANT : Tous ces logiciels sont normalement disponibles dès leur sortie, en vente par correspondance. Les magasins ne présentent qu'une sélection de ces logiciels. Pour en connaître la disponibilité, tapez 3615 MICROMANIA ou téléphonez à votre magasin Micromania. **IMPORTANT** : Quelques cartouches de cette page fonctionnent avec l'adaptateur AD 29. Renseignez-vous auprès de votre magasin.

LES NOUVEAUTES D'ABORD !

4 GAME BOY

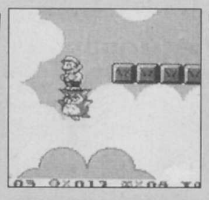
LE TOP 5 MICROMANIA

MORTAL KOMBAT
Une conversion admirable du fameux jeu d'arcade. Le jeu de baston le plus violent de l'histoire du jeu video ! Choisissez 1 des 7 combattants et effectuez 3 rounds avec des adversaires terribles !

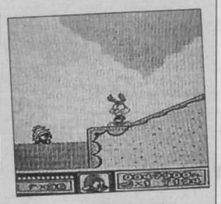


LEGEND OF ZELDA
La version gameboy d'un classique. Vous incarnez Link et devez vous échapper de l'île Koholint pour rejoindre votre patrie Hyrule.

ASTERIX
Retrouvez nos irréductibles gaulois dans une aventure pleine de coups de poings. Un jeu de plateforme qui va concurencer sans nul doute super marioland.



SUPER MARIOLAND 2
Le terrible Wario est de nouveau passé à l'attaque. Mario devra réunir les 6 Médaillons d'Or, chacun dissimulés dans 6 mondes délirants jusqu'à l'ultime combat !



TINY TOON
Retrouvez vos héros de dessins animés dans des aventures géniales, humoristiques, et passionnantes.

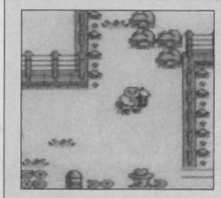
3615 MICROMANIA ! Tout le catalogue Micromania

Les accessoires Super Nintendo

Programpad
Le premier Control Pad programmable incluant 30 mouvements spéciaux préprogrammables.

ASCII Pad
La qualité ASCIIWARE au service de votre Super Nintendo. Réglage, slow motion, tir automatique 20 coups/seconde et plus toutes les caractéristiques de Control Pad d'origine.

LES NOUVEAUTES D'ABORD !



JURASSIC PARK
5 niveaux de jeu d'arcade vous attendent: avec 4 armes seulement, vous devez réparer les clôtures du parc afin que les dinosaures ne s'échappent pas.

ROAD RASH
Une course de motos spéciale où tous les coups sont permis: Donnez des coups de pied ou poussez votre adversaire à plus de 200kmh!!! Esquivez les taches d'huile, les vaches et autres voitures sur la route

offre* les tatouages de JURASSIC PARK du jeu JURASSIC PARK Nintendo ou Game Boy !

MICROMANIA

Game Boy et Super Nintendo sont des marques déposées de Nintendo France.

RESERVEZ votre JURASSIC PARK chez MICROMANIA et recevez GRATUITEMENT la Casquette JURASSIC PARK OCEAN

La Game Boy

Prix exceptionnel 299 F

Avec la Mégacarte, 5% de remise* sur des prix canons, même sur les promotions

* Sauf sur les Consoles - Remise différé
Carte envoyée par courrier

Les Promotions Game Boy

Kung Fu Kid	99F
R Type	99F
Boulder Dash	99F
Princess Blobett	99F
Castlevania	99F
Choplifter 2	99F
WWF Super Stars 2	99F
Marble Madness	99F
Ballon Kid	99F
Gauntlet 2	99F
Burge Time De Luxe	99F

AVENTURE/ACTION

Indy 4
Partez à la conquête du Sacré Graal sur 6 niveaux : le train, les catacombes, le chateau de Brunwald.... Une action truffée de pièges et d'ennemis.

Final Fantasy 3
Après le 1 et le 2, voici le dernier volet de la trilogie. A vous de voyager dans le passé, le présent et le futur dans une bataille épique contre le temps et l'espace.

BON DE COMMANDE EXPRESS à envoyer à MICROMANIA - B.P. 009 - 06901 SOPHIA-ANTIPOLIS CEDEX

P9 Titres	PRIX
Participation aux frais de port et d'emballage (Attention ! Consoles 60 F)	+ 29 F
Précisez Disk ☐ Cartouche ☐ Total à payer =	F

Nom .....
Adresse .....
..... Tél. .....
Code postal ..... Ville .....

LIVRAISON GARANTIE PAR COLISSIMO

Commandez par téléphone 92 94 36 00
Depuis Paris composez le 16 92 94 36 00
(Ouvert de 8 h à 19 h)

PAYEZ PAR CARTE BLEUE / INTERBANCAIRE
Date d'expiration ...../..... Signature :

Règlement: Je joins ☐ Chèque Bancaire ☐ CCP ☐ Mandat-lettre
☐ Je préfère payer au facteur à réception (en ajoutant **35** F) pour frais de remboursement

N° de membre (*facultatif*)

Entourez votre ordinateur de jeux: ☐ Game Boy ☐ Megadrive ☐ Gamegear ☐ Séga ☐ Super Nintendo

E.C.T.S. DE LES NOUVEAUTES

5 septembre 1993, devant les portes de l'E.C.T.S. (European Computer Trading Show), le salon de jeux vidéo le plus important d'Europe. 10 heures du matin: une file d'attente à n'en plus finir... 10 h 30, je suis

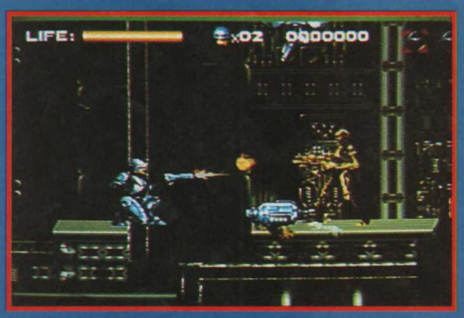
A coups de petits "Oups! pardon!", je me fraye un chemin au cœur de la foule, parmi laquelle de grands personnages, qui déambule dans le salon. Sur la droite, Virgin Games, et, face à nous, la plate-forme centrale. Bon, on va attaquer par le centre. Déjà, quelques rumeurs circulent: Electronic Arts a décidé officiellement de suspendre (pas de manière définitive, pour le moment) toute production sur Super Nintendo. Certains autres éditeurs menacent d'en faire autant. Apparemment, les prix que propose M. Nintendo à ses licenciés sont trop élevés. Affaire à suivre... Et encore quelques news importantes avant de vous laisser admirer la cuvée 94: •L'arrivée en force de Virgin Games sur Super Nintendo •Un nouveau jeu de plates-formes chez Infogrames: les Schtroumpfs. •Ocean profite de l'E.C.T.S. pour fêter ses 10 ans. •Domark s'est trouvé une mascotte: Marko, un jeune joueur de foot très sympa. •U.S. Gold nous présente les J.O. d'hiver 94, six mois en avance, avec Winter Olympics...

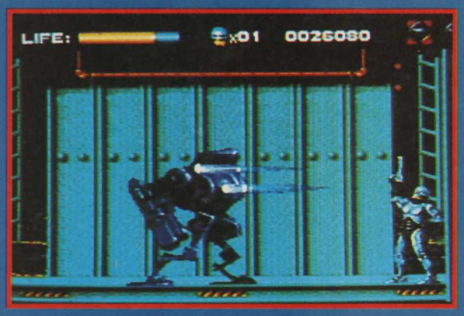
SAM

ROBOCOP VS TERMINATOR

Robocop et Terminator, les deux cyborgs, sont réunis dans une seule et même aventure. Le scénario du jeu est inspiré d'une BD du même nom, en quatre épisodes, signée Frank Miller. Virgin s'est saisi de cette opportunité pour en faire un jeu. Et pas un petit: douze niveaux d'action prévus sur une cartouche de 16 Mbits. Votre champ d'action? Les rues de Detroit, les bureaux de l'OCP, des bunkers souterrains... Ce jeu sortira sur Megadrive, Master System et Game Gear.

VIRGIN/MD — début 94
ACTION — ***





THE LOST VIKINGS

Pour ceux qui n'ont pas encore lu notre test de The Lost Vikings, paru dans Consoles+ n° 22, (90%) je vais vous replacer légèrement sur orbite.Il s'agit d'un jeu très original qui a su allier humour, réflexion et action. La version Megadrive présentée à l'ECTS paraît, ma foi, bien réalisée, c'est-à-dire digne d'un bon soft Megadrive. Vous incarnez toujours les trois petits Vikings: Erik, Baleog et Olaf. L'union fait la force! Vous devez mener nos trois héros à la sortie de chaque niveau. Les animations sont toujours aussi pleines d'humour. Par Odin, ça, c'est du soft!.

VIRGIN/MD
PLATES-FORMES/
REFLEXION
N.C.
****

THE JUNGLE BOOK

VIRGIN/MD — début 94
PLATES-FORMES — ****

Ce jeu, on l'attend depuis un moment, et on devra l'attendre encore un peu. David Perry, qui œuvre pour Virgin, excelle dans la programmation de jeux où les animations sont très travaillées (rappelez-vous Cool Spot et Aladdin). La cartouche conte l'aventure de Mowgli à la recherche de ses congénères. Sur douze niveaux, vous retrouverez tous les personnages du dessin animé, mais aussi des objets et des tableaux-bonus. Jungle Book sortira sur MD, SMS, GG, puis sur SNIN.

Le pronostic de Consoles+

**** = très bon
*** = bon
** = moyen
* = bof!

LONDRES DE JANVIER 94

toujours dans la file, je commence à paniquer, je vais louper mon premier rendez-vous! 10 h 35, Banana San trépigne.11 heures, enfin, c'est la ruée! Le point sur toutes les nouveautés 94!

De grands personnages déambulaient dans le salon. Ici, Pierre le chef, Mario et un Lemming en train de comploter...

Vue générale du salon, du haut de la galerie.

DUNE II : THE BATTLE FOR ARRAKIS

Tout droit sorti des Westwood Studios, situés à Las Vegas, ce jeu a d'abord été édité sur micro. Vous vous occupez d'une base, et devez prendre le contrôle de cette merveilleuse substance qu'est l'épice (substance miracle issue de l'imagination de Frank Herbert, auteur de romans de science-fiction). Cette épice est une drogue qui vous procure d'étonnant pouvoirs: elle peut vous faire voyager, voir le futur... mais elle est rare. Et c'est pour cela qu'elle est très convoitée. Cultivez vos champ et protégez-les contre toute agression...

VIRGIN/MD
STRATEGIE/
SIMULATION
N.C.
***

INTERNATIONAL RUGBY

Et si on se faisait une petite partie de rugby sur Megadrive? Ils sont rares sur cette machine. Les sprites sont un peu petits mais on s'y habitue assez vite. Un écran de statistiques (outil qui devient courant dans les jeux de sport) est à votre disposition. Alors, êtes-vous prêt? Il est temps de choisir l'une des seize équipes proposées pour participer à un des trois prestigieux tournois tels que celui des Cinq Nations, par exemple. Un jeu qui devrait beaucoup intéresser les passionnés de rugby.

DOMARK/MD
RUGBY
fin 93
***

MARKO'S MAGIC FOOTBALL

Vous avez envie de faire une petite partie de football dans le parc du quartier avec vos meilleurs amis. Malheureusement, votre mère a une autre idée en tête: elle aimerait bien que vous rangiez votre chambre. Pas cool! C'est exactement ce qui arrive à Marko, d'autant plus frustré qu'il fait beau dehors. Ce jeu, un vrai petit dessin animé sur Megadrive, est fort bien réalisé techniquement. Marko devient de ce fait la mascotte de l'éditeur Domark. Vous dirigez le personnage flanqué de son petit ballon de foot dans plusieurs niveaux variés.

DOMARK/MD
ACTION
mars-avril 94
****

SALON

PRINCE OF PERSIA

Prince of Persia, l'un des plus grands titres du monde ludique, arrive enfin sur la 16 bits de Sega. Rien à voir avec la version Super Nintendo: les similitudes sont plutôt à chercher du côté des jeux micro. Vous avez soixante minutes pour vous échapper du palais du grand vizir, sans oublier, bien sûr, de délivrer l'adorable princesse qui a été enlevée. Par la même occasion, profitez-en pour éliminer ce grand vizir.

DOMARK/MD ****
PLATES-FORMES mars-avril 94

VIRTUAL PINBALL

Ce jeu est assez original. Ce n'est pas un flipper comme les autres, car vous pouvez le construire comme bon vous semble. C'est une première sur Megadrive. Vous aurez le choix entre cinq tables standard et pourrez y placer ce que vous voudrez: des bumpers, des flips, des targettes, des rampes... Normalement, on devrait pouvoir y jouer à quatre. Une fois votre flipper conçu selon vos désirs, vous pourrez même le sauvegarder grâce à une pile.

ELECTRONIC ARTS/MD
FLIPPER
fin 93
***

BLADES OF

Blades of vengeance est un jeu d'action graphiquement très riche. Traversez forêts, forteresses, grottes... Combattez vampires, dragons, zombies et autres bestioles... Le joueur peut incarner le personnage de son choix: un gladiateur, une amazone ou un magicien. Chacun de ces personnages aura droit à sa propre arme et à ses propres pouvoirs magiques. Il faudra (mais est-il vraiment nécessaire de le préciser?) libérer votre monde des forces du Mal.

MUTANT LEAGUE HOCKEY

Dans cette cartouche de 16 Mbits, les personnages sont des trolls, des robots... Ils se sont tous réunis pour un match de hockey plutôt chaotique, dans le genre de Mutant League Football. Il y a vingt-trois équipes, plus machiavéliques les unes que les autres. Chacune d'entre elles possède son propre stade où sont disposés des pièges et divers objets destinés aux coups les plus vicieux. C'est une cartouche de 16 Mbits. On pourra, comme dans beaucoup de jeux actuels, jouer à quatre avec l'adaptateur Four Way Player.

ELECTRONIC ARTS/MD fin 93
HOCKEY CHAOTIQUE ***

FIFA INTERNATIONAL SOCCER

Ce jeu de football s'annonce comme l'un des produits-phares d'Electronic Arts. Un stand lui était réservé sur le salon, et l'on pouvait entendre des tas de bruitages d'ambiance. Des joueurs de football se promenaient partout autour de ce stand. Et, plus révélateur, le jeu était présenté sur écran géant. Du bruit, de l'ambiance, un stand à lui seul, ça sent le jeu sur lequel Electronic Arts compte mettre le paquet. Remarquez, il n'a pas l'air mal du tout. On y a jouér comme des fous. En plus, on peut y jouer à quatre. Dément, non?

ELECTRONIC ARTS/MD
FOOTBALL
fin 93
****

SALON

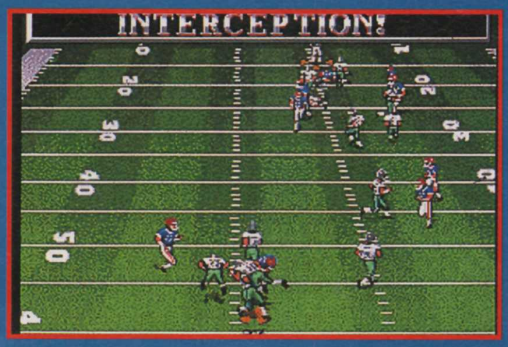
VENGEANCE

ELECTRONIC ARTS/MD
ACTION
fin 93
***

MADDEN NFL' 94

Un autre jeu de football américain sur Megadrive. Je finis par me demander si le marché ne va pas être saturé. D'ailleurs, entre nous, éditerune version 92, une 93 puis une 94 (en attendant l'inévitable version 95!) n'apporte à mon sens aucun intérêt. A moins que vous ne soyez un mordu, bien sûr.

ELECTRONIC ARTS/MD
FOOT AMERICAIN
fin 93
***



LOTUS II

Lotus II, adaptation du jeu micro, arrive sur votre Megadrive. Le jeu est rapide, peut se jouer à deux, mais n'a rien en soi d'exceptionnel. Lorsque vous jouez avec un copain, l'écran est divisé en deux (comme dans Top Gear, Lamborghini ou Super Mario Kart).

ELECTRONIC ARTS/MD
COURSE AUTOMOBILE
fin 93/début 94
**

200 CONSOLES et CARTOUCHES DE JEUX

A GAGNER !

Des consoles :

- **MEGA CD2 de SEGA**
- **SUPER NINTENDO**
- **NEO GEO**

La nouvelle MEGA CD2 de SEGA

Joue et gagne en appelant le :

36.68.10.39

Des cartouches de jeux ***JURASSIC PARK*** (tous modèles), tous les jours sur le **3615** 7SUR 7

MEPROCOM - Taxation : 2,19 F/min pour les appels en 36.68 et pour le 3615 code 7 SUR 7.

SALON

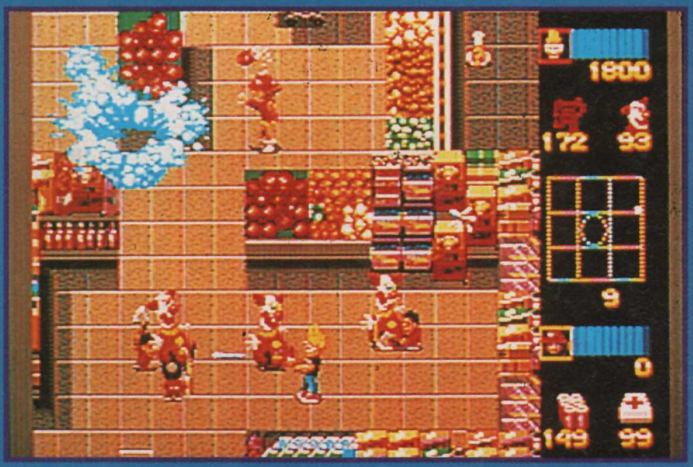
TMHT TOURNAMENT FIGHTERS

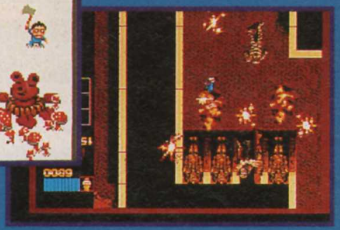
KONAMI/MD novembre 93
BASTON ****

TMHT... Derrière ces quatre lettres se cache un titre que tout le monde connaît: Teenage Mutant Hero Turtles. Ajoutez Tournament Fighters et comprenez que les tortues Ninja sont de retour. Cette fois-ci, il s'agit d'un jeu de baston qui devrait "cartonner" si la maniabilité des personnages est bien étudiée. Pour le savoir, nous attendons la version définitive du jeu. Vous aurez l'opportunité de choisir entre une dizaine de personnages. La sortie d'une version Super Nintendo est prévue environ un à deux mois après celle de la version Megadrive.

ZOMBIES

Ce jeu, avec quelle impatience je l'attends! Mon intuition de testeur (et, en toute modestie, je me trompe rarement) me dicte que ça va être un bon jeu. J'y ai joué quelques instants à Chicago, puis la semaine dernière à l'ECTS, et ma conviction était faite. Mais rentrons dans le détail: votre environnement familier a été envahi par des bestioles plus horribles les unes que les autres: zombies, loups-garous, momies... Il est temps pour vous de faire en sorte que cela cesse. Visitez une dizaine de quartiers et sauvez ceux qui doivent l'être. Un cauchemar! Les versions Super Nintendo et Megadrive devraient sortir quasiment en même temps.



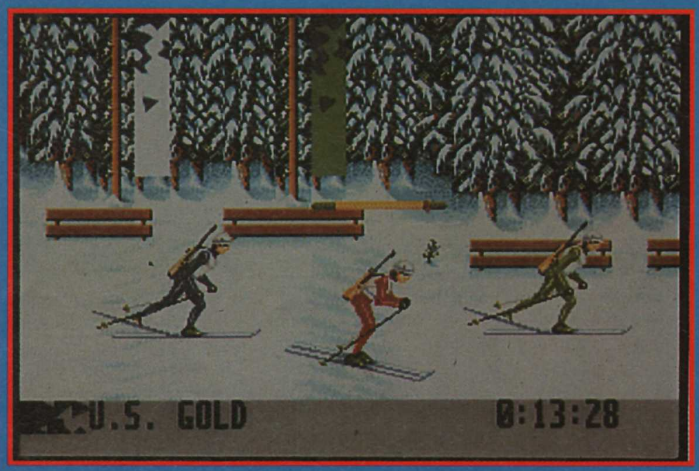


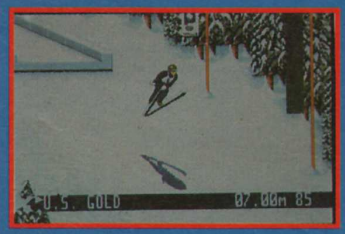
KONAMI/MD novembre 93
ACTION CAUCHEMARDESQUE ****

WINTER OLYMPICS

On vous en a parlé le mois dernier mais nous n'avions pas assez de photos. Le jeu est aujourd'hui plus développé, et nous sommes donc en mesure de vous en présenter quelques scènes. Le réalisme de chacune des épreuves est assez bien rendue. Un soft dont on est en droit d'attendre beaucoup. Les versions Megadrive, Sega Master System et Game Gear sortiront en décembre. La version Mega CD sortira plus tard, en février, presque au moment de l'ouverture des J.O.

U.S. GOLD/MD décembre 93
J.O. ****





TERMINATOR

La version Mega CD de Terminator n'est heureusement pas exactement similaire à celle de la Megadrive. Le jeu utilise un peu les capacités de la machine (le hardware du Mega CD), les ennemis sont plus nombreux, parfois plus gros, il y a plus de niveaux et un peu plus d'action. Pour embellir le tout, un son CD et des séquences animées tirées tout droit du film. Ah! déambuler dans Dead City, Waste Land, City Roofs, le commissariat de police, l'usine... La sortie est prévue pour cet hiver.

VIRGIN/MEGA CD
ACTION
début 94
***

LETHAL ENFORCER

Une petite conversion d'un coin-up, ça vous dit? Le célèbre jeu d'arcade Lethal Enforcer débarque sur les consoles. La qualité ne vaut pas celle de l'arcade, bien sûr, mais cela s'en rapproche beaucoup. Nous ne savons toujours pas si le pistolet va être vendu séparément ou avec le jeu (entre nous, je pense que la seconde solution sera préférée). Une chose est sûre, c'est qu'il existe déjà. Nous ne manquerons pas de vous tenir au courant. Sa sortie est d'abord prévue sur Megadrive, puis sur Mega CD et Super Nintendo un peu plus tard.

KONAMI/MEGA CD
TIRS
novembre 93
***

Le pistolet "de salon", identique à celui de l'arcade!

MICROGAME

39 46 05 04

Centre commercial USINES CENTER
78 140 VELIZY-VILLACOUBLAY

NEOGEO	Promotions	
SAMOURAÏ	ART OF FIGHTING	990F
FATAL FURY 2	NAM 75	590F
WORLD HEROES 2	Baseballstar 2	990F
TREE COUNT BOOT	MAGICIAN LORD	590F
SUPER SIDE KICK	ALPHA MISSION	690F
SENGOKU 2		

SUPER NINTENDO	Promotions	
STREET FIGHTER 2 TURBO	SUPER KICK OFF	390F
MARIO ALL STAR	COMBATRIBES	390F
DRAGON BALLZZ	ROBOCOP 3	390F
MORTAL COMBAT	D FORCE	390F
RAMMA 1/2 2	LEMMING'S	390F
ASTERIX	WING Comander	390F
BUBSY	CASTELVANIA	390F
TINY TOON 'S	SUPER gouls'n goast	"
STAR FOX/WING		
NIGEL MANSELL		
WORLD HEROS		
FATAL FURY 2		
SUPER Formation soccer II		
COOL SPOT		
F1 POLE POSITION		
TECMO NBA Basketball		

MEGA CD
JEUX CD
CDX PRO

MEGADRIVE	Promotions	
STREET FIGHTER 2'CE	SONIC 2	249F
X MEN	THUNDER force 4	299F
COOL SPOT	MARIOLEMIEUX	299F
TINY TOONS	TEAM US Basket	299F
JUNGLE STRIKE	LHX	299F
STREET OF RAGE II	WONDER BOY 2	299F
ECCO	CHUCK ROCK	299F
FATAL FURY	ROBINSON	199F
BATTLE TOADS	OLYMPIC GOLD	199F
SUPER MAN	DICK TRACY	199F
BUSBY	SPIDERMAN	199F
ANOTHER WORLD		

PROMOTIONS SUR TOUS LES ACCESSOIRES EN MAGASIN

VENTES PAR CORRESPONDANCE
Contactez-nous au 39 46 05 04

MICROGAME

SALON

COOL SPOT

Cool Spot, la petite pastille rouge de 7 Up, débarque en force sur Super Nintendo. Le jeu est identique à la version Megadrive. Bien entendu, les graphismes ont été nettement améliorés, les musiques sont un peu plus réalistes et l'animation encore plus fluide. Dément, non? L'histoire n'a pas changé: vos amis sont enfermés dans des cages, et vous devez les libérer. Sachez enfin que, pour le personnage de Cool Spot, on utilise plus de 250 animations plus fluides les unes que les autres. Un jeu qui amusera tout le monde, et qui remporte d'emblée quatre étoiles.

VIRGIN/SNIN
Noël 93
PLATES-FORMES ****

YOUNG MERLIN

VIRGIN/SNIN
AVENTURE
Noël 93
****

Un nouveau jeu d'aventure pour votre Super Nintendo, c'est-y pas génial? Ce scénario s'inspire de la vie légendaire du magicien Merlin avant sa rencontre avec le roi Arthur. C'est donc, en gros, l'histoire d'un magicien adolescent qui connaît ses premiers contacts avec les pouvoirs et les objets magiques. Le tout tient dans une cartouche de 16 Mbits (dont 4 Mbits de voix digitalisées). Vous visiterez une dizaine de contrées immenses où vous exploiterez vos talents de magicien débutant.

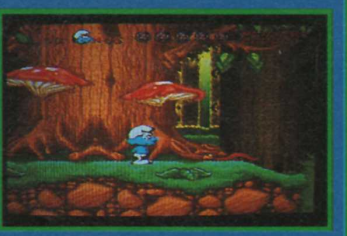
ROBOCOP VS TERMINATOR

L'histoire est tirée d'un "comics" (une bande dessinée) en quatre épisodes créé par Frank Miller, auteur célèbre dans sa partie. La cartouche sera de 16 Mbits (2 méga-octets). Vous incarnez Robocop, que vous devrez diriger sur une douzaine de niveaux, combattrez les Terminators, machines quasi indestructibles, dans le présent (le vieux Detroit), et le futur, en 2029. De l'action plein la vue. Sortie prévue, sur les trois formats Nintendo (NES, GB, SNIN), vers la fin de l'année.

INTER-PLAY/SNIN ACTION fin 93 **

LES SCHTROUMPFS

Après la licence d'Astérix, lequel marche très fort en ce moment, Infogrames s'attaque aux Schtroumpfs, créés par Peyo, ces petits êtres bleus qui sont toujours heureux mais, hélas! sans cesse poursuivis par Gargamel et son chat Azraël. Oh! après tout, ça met un peu d'animation dans leur vie... La réalisation de ce jeu semble meilleure que celle d'Astérix et, surtout, plus originale (la scène avec la luge paraît assez sympathique). Mais son developpement n'en est encore qu'à ses balbutiements. Quelques niveaux seulement étaient présentés: le village, la forêt, la montagne, l'intérieur d'un arbre...



INFOGRAMES/SNIN
mars-avril 94
****

CLAYMATES

Vous connaissez ces petits personnages de pâte à modeler que l'on pouvait voir dans de vieux films d'animation diffusés le soir juste avant le "20 Heures"? Chez Interplay, ils ont carrément décidé d'en faire un jeu! Sont-ils un peu dingues?

Ils ont évidemment repris les animations des personnages. Vous incarnez cinq protagonistes en pâte à modeler, une souris, un chat, un poisson, une taupe et une sorte de coq, le tout à déplacer dans cinq mondes immenses. Résolvez des puzzles, téléportez-vous d'un niveau à l'autre et, avec un peu de chance, vous devriez trouver le professeur Putty.

INTERPLAY/SNIN
ACTION/REFLEXION
fin 93
**

BRETT HULL

Ce jeu de hockey, qui semble bien réalisé, sortira sur Megadrive et sur Super Nintendo. Un système de magnéto est programmé dans le jeu, ce qui vous permettra de voir et revoir vos actions pendant le match en cours. Brett Hull, le joueur, a dit de cette cartouche qu'elle était très excitante et fort réaliste. Il faut dire que les effets du mode 7 sont utilisés à gogo. De plus, un système de mots de passe permet de reprendre le tournoi là où vous en étiez.

ACCOLADE/SNIN HOCKEY	fin 93 ***

GAGNEZ !
Des lecteurs PHILIPS CD-i, des montres et des Tee-shirts Supergames avec

sur le
36 68 20 90

gagnez !

Un Lecteur de CD portable
36 68 21 02

Un vélo tout terrain,
36 68 21 01

Un walkman Sony,
36 68 21 01

36 68 21 01
Des CD Michael Jackson

36 68 21 02
DO THE FUNK 7 et 8

GRAND JEU
ALIEN 3
GAGNEZ
DES CONSOLES DE JEUX SEGA MEGADRIVE
DES DISQUES COMPACTS ROCKLINE
DES TEE-SHIRTS ALIEN 3

36 68 80 33
DEFIE ALIEN ET GAGNE DES SUPER CADEAUX

et sur votre minitel :
le N°1 des bourses d'échanges de jeux vidéos,
3615 code CANAL 21

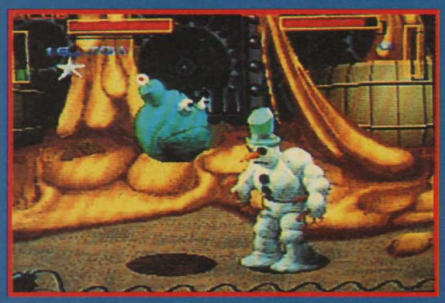
pour les appels 36 68 la taxation ne sera que de 2,19 F par minute.En 36 15, la taxation est de 1,27 F la minute.
pour les appels 36 70 la taxation ne sera que de 8,19 F à la connexion plus 2,19 Fpar minute.
Ces services géniaux sont édités par News Télémédia, BP N° 428.09, 75424 Paris Cedex 09.

SALON

CLAYFIGHTER

Clayfighter est un jeu de baston de 16 Mbits prévu sur Super Nintendo. Les sprites des personnages sont très grands, les animations hilarantes et bien réalisées. On peut, bien sûr, y jouer seul ou à deux. Des voix digitalisées de bonne qualité scandent les combats. Vous pourrez incarner un bonhomme de neige, une citrouille, M. Blob (une boule qui rebondit), Elvis (un rockeur)... Chacun dispose de ses propres coups spéciaux. C'est un jeu complètement loufoque, fort drôle. La maniabilité semblait louche sur le salon mais attendons la version définitive...

INTERPLAY/SNIN fin 93
BASTON ***



BIOMETAL

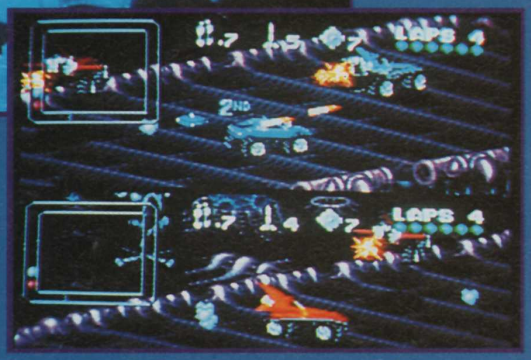
Une nouvelle version de Biometal pour les petits Européens. Tout d'abord, les musiques du shoot-them-up ont été remplacées par celles du célèbre groupe de techno 2Unlimited. Ainsi, des passages instrumentaux de "No Limits" et de bien d'autres titres. Ensuite, la difficulté de ce soft, qui était vraiment trop élevée au Japon, a été diminuée (ouf!). Graphiquement, le jeu reste sensiblement le même.

ACTIVISION/SNIN
SHOOT-THEM-UP
fin 93
***

TITUS/SNIN début 94
PLATES-FORMES ****

ROCK N' ROLL RACING

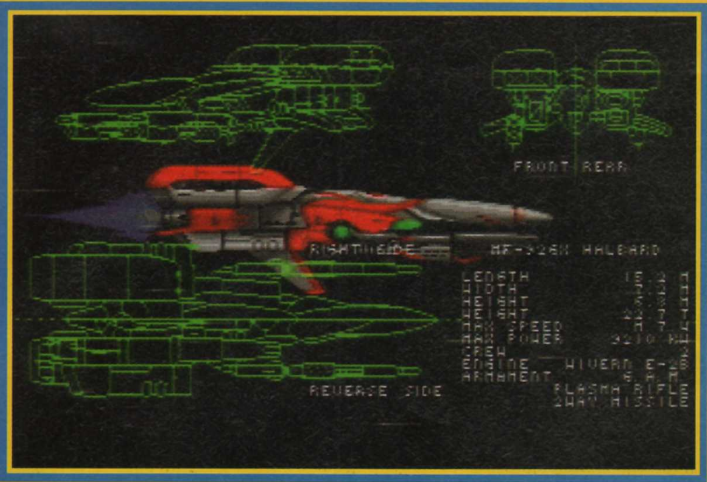
Vous avez le choix entre six petits véhicules, équipés chacun d'une arme qui vous permet d'éliminer tout adversaire vous faisant face. Et vous pourrez enfin commencer une course (en la choisissant parmi une bonne cinquantaine). Enfin, presque... vous devrez d'abord choisir l'identité du conducteur: humain ou alien. On pourra y jouer à deux simultanément pendant que des voix digitalisées de célèbres commentateurs (anglais) décriront l'action. Ce jeu est équipé d'un économiseur d'écran, afin d'éviter l'usure de votre écran due aux images statiques.



INTERPLAY/SNIN
COURSE
fin 93
***

THE LORD OF THE RINGS

Vous connaissez tous le célèbre roman de Tolkien, "Le Seigneur des anneaux". C'est une, si ce n'est LA référence de l'univers médiéval-fantastique. Un petit effet de zoom pour introduire le titre dans le jeu et vous voici plongé dans l'aventure. Les combats se déroulent en temps réel. Bien sûr, hobbits, magiciens et elfes seront au rendez-vous. Un jeu que nous autres, fans de jeux de rôles et de livres de Tolkien, attendons avec impatience. Espérons qu'il saura nous satisfaire...



PREHISTORIK MAN

Vous avez pu découvrir ce jeu le mois dernier dans le merveilleux "Work in progress". Sachez que les programmeurs n'ont pas chômé. Depuis que ma petite équipe s'est rendue dans leurs locaux pseudo-secrets, ils ont fait d'autres niveaux. Heureusement, j'avais avec moi mon Minolta de choc. Voici donc de nouvelles photos d'un niveau dans les volcans, d'un autre qui se déroule à l'intérieur d'un arbre...

INTERPLAY/SNIN
AVENTURE
1er trimestre 94
***

EVRY GAMES

7, ALLEE B. FRANKLIN 91000 EVRY
>> Avenue Blaise Pascal, Face hotel Arcade
de 11h à 19h30 du lundi au samedi

IMPORT DIRECT DE NOUVEAUTES
NOMBREUX JEUX D'OCCASIONS
REPRISES - *ECHANGES DE JEUX*

S.NES Nintendo

L'EMPIRE C.ATTAQUE	549 f
ARCUSS ODYSSEY	549 f
SUP. JAMES POND	449 f
YOSHI SAFARI	TEL.
YOSHI COOKIES	349 f
ST.F. 2 TURBO SNES	589 f
MORTAL COMBAT (F)	549 f
JURASSIC PARC	549 f
SUPER BASEBALL 2020	449 f
COOL SPOT	539 f
MARIO COLLECTION	TEL.
NIGEL MANSELL GP	449 f
DONGEON MASTER	449 f
TECMO Super NBA	449 f
CYBERNATOR-VALKEN	449 f

SUPERFAMICOM

ST.FIGHTER II TURBO	689 f
WORLD HEROES	589 f
DRAGONBALL- Z II	TEL.
RANMA 1/2 N°3	TEL.
RANMA 1/2 II	649 f
ART OF FIGHTING	TEL .
BATMAN RETURNS	395 f

ET BEAUCOUP D'AUTRES...

GP1-EQUINOX-SOLSTICE 2
BOMBER MAN-Mister NUTS
ET LES CLASSIQUES,
LES ACCESSOIRES,
A PRIX CANON !

NEO - GEO OCCASIONS:

3 COUNT BOUT	990f
FATAL FURY 2	1090f
VIEWPOINT	1290f
WORLD Heroes 2	1290f
SAMOURAI SH.	
TOP HUNTER	TEL !
F. FURY SPECIAL	

ART OF FIGHTING	899 f
MAGICIAN LORD	449 f
FATAL FURY	549 f
ALPHA MISSION	449 f
ROBO ARMY	699 f
EIGHT MAN	649 f
BURNING FIGHT	499 f
GHOST PILOTS	499 f
BASEBALL 2020	549 f
S. SIDE KICKS	1090 f

LOCATION DES JEUX 25 f

SEGA
MEGADRIVE
MEGA - CD
LES NOUVEAUTES
NOMBREUX JEUX
D' OCCASION

STREET FIGHTER 2
ALADIN- JURASSIC P.
ROCKET KNIGHT ADV.
MORTAL KOMBAT
COOL SPOT - BUBSY -
JUNGLE STRIKE - SYLPHEED CD
SHINNING FORCE -SONIC CD
FLASH BACK ETC...

POUR VOUS RENSEIGNER, RESERVER Votre jeu ... ☎ **60.77.68.95**
DIRECT PAR C.B : TEL.

BON DE COMMANDE: ☐ CHEQUE ☐ MANDAT

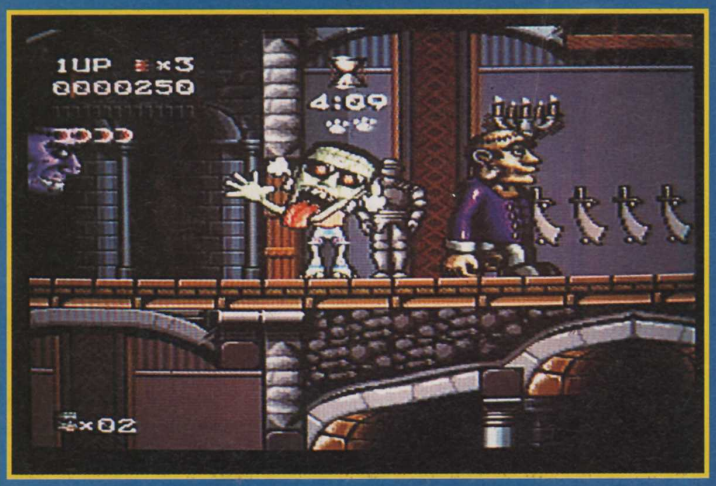
Qt	Designation	Prix
	Frais de port : + 30 F Jeux neo-geo : 50 F	
		.Total

Nom:
Adresse:
TEL:

SALON

THE ADVENTURE OF DR FRANKEN

Derrière le titre de ce jeu se cache, vous l'aurez deviné, le terrifiant Docteur Frankenstein. Il n'a d'ailleurs pas l'air si terrible que ça. Sur une vingtaine de niveaux et quatre niveaux-bonus, vous déplacez le savant fou. La cartouche compte 8 Mbits (1 méga-octet). Quelques animations du personnages paraissent assez marrantes. Un jeu qui m'a un peu déçu en ce qui concerne sa maniabilité et sa jouabilité. J'attends de pouvoir tester la version définitive pour me prononcer.



ELITE/SNIN	fin 93
PLATES-FORMES	**

TURN AND BURN

C'est à l'intérieur du cockpit d'un F-14D Tomcat Fighter Jet de l'U.S. Navy que vous évoluerez dans ce soft qui semble de bonne qualité. Évitez les tirs ennemis des Mig's qui volent vers vous et profitez-en pour admirer les effets du mode 7. De l'action, il y en a! Selon Absolute, tout a été fait pour que le jeu soit le plus réaliste possible... Attendons de voir. Sachez toutefois qu'ici encore, nous disposons de 16 Mbits.

ABSOLUTE/SNIN	début 94
SIMULATION DE VOL	****

MIGHT AND MAGIC II

Mais que se passe-t-il dans le monde de Cron? Le chaos envahit progressivement nos contrées. "Loi et ordre" sont deux termes désormais remplacés par "épée et sorcellerie". L'aventure est intense: plus de 250 ennemis, 96 sorts de magie qui vous aideront dans vos combats et vos découvertes, plus de 250 armes et objets... Les images sont en fausse 3D; et ça bouge comme dans Dungeon Master. Dernier point, même si vous ne connaissez pas les Might and Magic, vous pouvez débuter cette aventure sans problème.

ELITE/SNIN	fin 93
RPG	**

SUPER BATTLE TANK 2

Vous êtes un char (personne n'est parfait) et devez vous débarrasser de vos ennemis, lesquels sont eux aussi des chars (étonnant non?). Avancez de base en base, de champ de mines en champ de mines, et récupérez du fuel. Et, surtout, flinguez tout le monde à l'aide de votre canon 120 mm et de vos armes 7,62 mm montés sur votre machine... Par rapport à son prédécesseur, tout a été amélioré. C'est une cartouche de 16 Mbits. Quelques séquences sont en Full Motion Video.

ABSOLUTE/SNIN	début 94
ACTION/STRATEGIE	***

SUPER EMPIRE STRIKES BACK

Voici enfin la suite de Star Wars, sorti il y a moins d'un an, sur Super Nintendo. La bande-son, qui, je vous le rappelle, était excellente, a gardé toutes ses qualités dans cette version. Ce second épisode s'inspire du deuxième volet de la saga "L'Empire contre-attaque". Le jeu est terminé, nous n'attendons plus que l'annonce officielle de sa sortie pour le tester. Varié, il promet beaucoup...

JVC/SNIN	début 94
ACTION	****

MONSTER PLAYER

5, RUE DREYFUS - DUPONT
Zone industrielle deux Fontaines
57000 METZ
Tel : 87.32.18.62
Fax : 87.32.02.05

Plus de 400 titres disponibles
Super NIntendo Genesis Game Boy Game Gear

SUPER NINTENDO		GENESIS	
Cool spot	NC	Aladdin	NC
Redline F1 racer	NC	Davis Cup Tennis	NC
Tuff and Nuff	NC	WWF Royal Rumble	NC
Top Gear 2	NC	Hook	NC
Grand Prix	NC	Mazin Saga	NC
Aladdin (nov.)	520	Dual Turbo Remote	NC
Bob	430	Tom et Jerry	NC
Beethoven (nov.)	450	Wolf child	NC
Alien vs Predator	NC	Star Quest	NC
Art of fighting (nov.)	NC	Mig 29	NC
Mortal Kombat	489	Mortal Kombat	439
St. Fig. Turbo Ed. + adapt.	690	St.Fighter Turbo Ed.	530
		date indéterminée	

CD ROM	
Terminator	NC
AH3 Thunderstrike	NC
ESPN Baseball	NC
Cool Spot	450
Mortal Kombat (janv.)	390
Dracula	450
Star Wars 3D (déc.)	420

Adapt. SPNES ou GEN 100 F

De nombreux autres titres disponibles alors contacte-nous vite au

(16)87.32.18.62.

Plus de 40 titres MEGA CD U.S.A.

SUPER NINTENDO USA + 1 jeu + 1 manette 990 F
CONSOLE MEGA CD ROM + 1 jeu 1690 F

Les consoles sont garanties 12 mois de tout vice de fabrication

Coupon de commande à retourner à MONSTER PLAYER
Nom : ..... Prénom : .....
Adresse : .....
Ville : ..... Code Postal : .....

Désignation	Quantité	Prix unitaire
(+ Frais de port : 35 F / jeu)	Total	

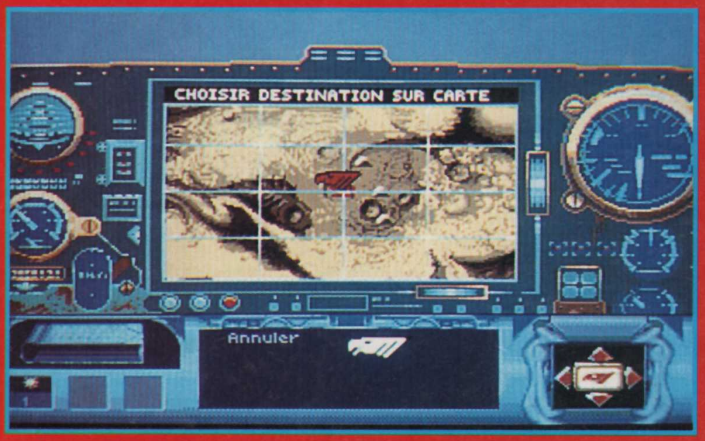
Règlement joint : ❐ je paye comptant, je demande les 4 % d'escompte (chèque comptant)
❐ je paye un acompte (40% mini) à la commande, je ne bénéficie pas des 4 % d'escompte (chèque escompte de 40 % mini + 60 % livraison)

JURASSIC PARK
JURASSIC PARK

JURASSIC PARK
JURASSIC PARK
IL FAUDRAIT PEUT-ÊTRE PRESSER LE PAS, VOUS N'ÊTES PAS DANS UN MUSÉE ET CE TYRANNOSAURE N'EST PAS EMPAILLÉ.
NON, LES DINOSAURES N'ONT PAS DISPARU. ILS ONT ENVAHI JURASSIC PARK. DES PAYSAGES GRANDIOSES, DES BRUITS INQUIÉTANTS, VOUS VOILÀ PLONGÉS AU COEUR DU PLUS TERRIFIANT DES PARCS. TERRIFIANT JUSQUE DANS LES MOINDRES RECOINS, D'OÙ PEUVENT SURGIR LE CRUEL VELOCIRAPTOR OU ENCORE LE T-REX, REDOUTABLE AVALEUR D'HOMMES! SI VOUS AVEZ CHOISI DE JOUER AU PROFESSEUR GRANT, MÉFIEZ-VOUS, UN DINOSAURE PEUT VOUS MANGER DANS LA MAIN... COMME IL PEUT VOUS LA MANGER! ET SI VOUS ÊTES UN VELOCIRAPTOR, SACHEZ QU'ENTRE EUX LES DINOSAURES S'EN DONNENT À COEUR JOIE ET QUE LES HUMAINS VOUDRONT VOUS FAIRE LA PEAU. FABULEUX JURASSIC PARK, MAIS LE CAMPING ET LES PIQUE-NIQUES SONT FORTEMENT DÉCONSEILLÉS.
JURASSIC PARK DISPONIBLE SUR MEGADRIVE MASTER SYSTEM ET GAME GEAR.
JP
3615 SEGA
SEGA
C'EST PLUS FORT QUE TOI.
JURASSIC PARK

DU

Un commencement est toujours un moment capital.
Sachez que nous sommes en l'an 10911. L'univers connu est gouverné par l'empereur Padishahsh Shaddam 4. Et, actuellement, la plus précieuse substance de l'univers est l'épice, le mélange.
L'épice accroît la longévité,
L'épice amplifie le champ de la conscience,
L'épice est vital lors des voyages dans l'espace.
L'épice a fait des navigateurs de la Guilde Spatiale des mutants après 4 000 ans d'usage car ils ont absorbé le gaz orange qui leur donne le pouvoir de replier l'espace, c'est-à-dire de se transporter n'importe où dans l'univers sans se déplacer. Ah! oui... J'oubliais de vous dire: l'épice n'existe que sur une seule planète dans tout l'univers. Désolée, aride, cette planète se compose de vastes déserts.
Cachés dans des cavernes rocheuses perdues dans ces immenses étendues désertiques vivent les Fremens qui, depuis longtemps, prophétisent... la venue d'un homme... d'un Messie qui les conduirait vers la véritable liberté.
Cette planète est Arrakis, connue aussi sous le nom de... DUNE."



Quand vous aurez pris votre "orni" (sorte d'hélicoptère plutôt bizarre), vous devrez choisir une destination sur la carte. En premier lieu, rendez-vous dans les cavernes des Fremens.

Là, je "cryo" au génie [Ouh! facile! Mais nos lecteurs savent-ils que Cryo est le développeur?]! Il s'agit ici d'une image fixe, qui scrolle vers vous avec une fluidité exceptionnelle. On ne s'en lasse pas...

COMPOSITION ECRITE ET ORALE

Les programmeurs ont fait appel à des acteurs pour doubler les personnages. Ainsi, vous pourrez entendre tous les dialogues, dans près de dix langues différentes. Et, pour ceux qui sont un peu durs de la feuille, des sous-titres s'affichent en même temps! Sachez également que la réalisation des voix est quasiment parfaite, ce qui vous promet un plaisir d'écoute hors du commun!

Cette douce apparition n'est autre que votre mère. Son nom est Jessica. Et, puisqu'il s'agit de votre môman, ses conseils ne sont évidemment pas à négliger.

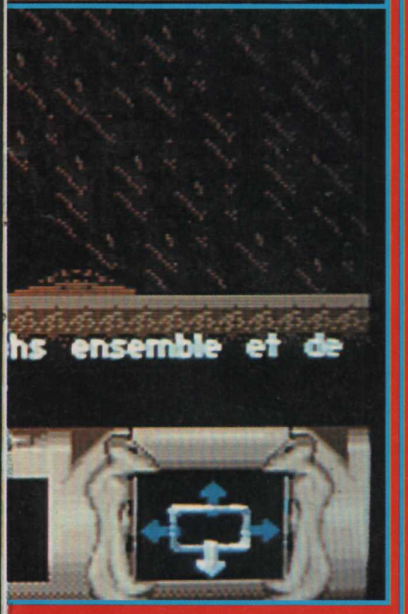
Voici l'un des habitants de la planète Arrakhis, un Fremen. Tous les autochtones ont les yeux d'un bleu lumineux, résultat de leur contact permanent avec l'épice.

N'hésitez pas à proposer à ce personnage de vous suivre. Il connaît beaucoup de choses sur l'épice et sur le baron Arkho nen. Tenez compte de ses informations.

NE

Ça y est, vous venez de demander à un groupe de Fremens de travailler pour vous. A ce moment précis, vous pourrez leur ordonner soit d'extraire de l'épice, soit de se spécialiser dans l'armée. Plus qu'un jeu d'aventure, un jeu d'aventure stratégique!

Mama mia! Magnifique, ce couloir du palais du duc. Dommage qu'il ne scrolle pas comme dans les phases en "orni"...



Paul Atréides (vous) est connu des Fremens sous les noms d'"Usul" ("la base du pilier") et de "Muad' Dib" ("celui qui montre le chemin"). Il est également le "Kwisatz Haderach" ("le Messie") de l'ordre religieux du Bene Gesserit (ouf!).

3615
TCPLUS
LE SEUL, L'UNIQUE SERVICE MINITEL DE VOTRE SUPER JOURNAL CONSOLES +
-._.-._.-
RETROUVEZ-Y CHAQUE JOUR DE NOMBREUX TIPS POUR VOS JEUX

MR NUTZ

OCEAN/SNIN
novembre

Deux années entières auront été nécessaires à nos deux jeunes programmeurs français de choc (19 et 20 ans) pour élaborer ce jeu aux mille couleurs (façon de parler!). Le personnage n'est autre qu'un écureuil friand de noisettes, j'ai nommé (roulement de tambour) Mr Nutz! Cette petite boule de poils a une mission très périlleuse à accomplir: il va devoir empêcher le terrible yeti de geler la Terre tout entière (glourps!). Et, bien sûr, ce yeti n'est pas seul, il vient de dépêcher ses troupes de tomates sauteuses, de poireaux danseurs et d'araignées fileuses (au total, près de 54 ennemis différents!) pour vous mettre des bâtons dans les roues. De plus, de très nombreux niveaux vous attendent. On en compte six principaux, divisés chacun en trois, quatre ou cinq parties. C'est pas joli, ça?! Et encore, je ne vous parle pas des tableaux-bonus qui parsèment le jeu... Il y en a partout, et pour les trouver, bonjour la "prise de tête". Les programmeurs n'ont pas mis la pédale douce! Voilà, il ne nous reste plus qu'à attendre la version définitive et, pourquoi pas, le Mr Nutz 2...

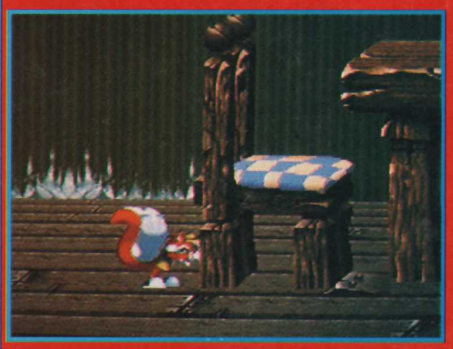
L'ANTRE DE LA SORCIERE

Vous souhaitez acheter une maison? N'y pensez plus, celle-ci n'est pas à vendre. Elle est juste à visiter. Donc, visitons! Tout d'abord, nous avons un bien joli salon, avec ses chaises qu'il faudra pousser pour arriver à hauteur de la table. Puis nous arrivons dans la cuisine, laquelle regorge de victuailles de toute sorte. Enfin, nous débouchons (dans) un lavabo qui nous réserve bien des surprises!

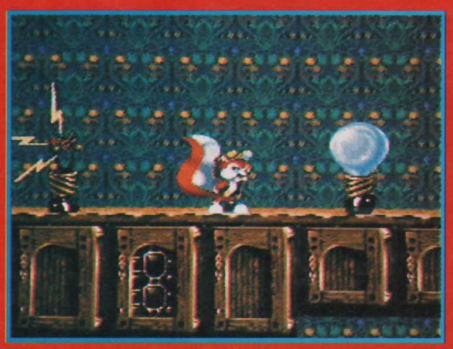
On pourrait croire que cette petite demeure est bien sympathique: enfin une bonne table pour se restaurer et se reposer après un dur labeur. Eh bien, n'y pensez plus, cette maison n'est autre que l'ANTRE...

... DE LA SORCIERE, qui ne semble pas véritablement apprécier les petites boules de poil de votre acabit.

La vie de notre écureuil est bien mouvementée. Non seulement il doit combattre des ennemis malfaisants mais en plus ses méninges vont être mises à rude épreuve.



Oui, le papier peint est du plus mauvais goût, je l'admets! Mais que pensez-vous de ces ampoules qui, une fois détruites, continuent à "éclairer"?



L'eau stagnante de ce lavabo est mortelle pour Mr Nutz. Il est donc indispensable de se servir de cette éponge pour traverser.

C'est l'opéra des carnassiers. Les barytons sont à l'œuvre: les mélodies qu'ils vous chantent ne sont pas faites pour vous bercer mais bien plutôt pour vous tuer, petite souris.

Mr Nutz possède deux attaques: la première consiste à sauter sur l'ennemi pour le tuer, la seconde à se retourner pour donner un coup de queue. Simple et efficace.

Un jeu aux mille couleurs, mais surtout aux mille ennemis. Plus que la quantité, la variété est ici à l'honneur, et ce n'est pas un mal.

NOUVEAU A PARIS ! METRO OBERKAMPF OU REPUBLIQUE

OUVERT LE LUNDI DE 14H A 19H ET DU MARDI AU SAMEDI DE 10H30 A 19H

LEADER GAMES

LE SPECIALISTE DES JEUX

LEADER GAMES REPUBLIQUE
8, Rue J-P Timbaud 75011 Paris
Métro République ou Oberkampf
Tél. : 47 00 84 74

Jeux Super Famicom neufs à partir de 169 F

☆ NEUF ☆ NEUF ☆

- REPRISES
- ECHANGES A PARTIR DE 40 F (100 Fsur Neo Geo)

BEST PRICES

SUPER FAMICOM

Super Famicom		1390 F
Adapt. Mario/ SF2 Turbo SNES	NEW	199 F
Rushing Beat 1		169 F
Prince of Persia		209 F
Batman Return's		249 F
Darius Force	NEW	529 F
Macross	NEW	529 F
Actraiser 2	NEW	549 F
Ken 7	NEW	549 F
Ranma 1/2 n°3	NEW	549 F
Solstice 2	NEW	549 F
World Heroes	NEW	549 F
Mortal Kombat	NEW	549 F
Mario All Stars	NEW	589 F
Ranma 1/2 n°2		589 F
Street Fighter 2 Turbo	NEW	589 F

..... ET LES AUTRES (TEL.)

MEGADRIVE

Mégadrive		749 F
Transfo 9 v. (Jap)		149 F
Adaptateur MD (Jap)		79 F
Monaco GP 2 (Jap)		249 F
Shinobi 3 (Jap)	NEW	389 F
Tiny Toon (FR)		389 F
Bubsy (US)		399 F
Fatal Fury (Jap)		399 F
Golden Axe 3 (Jap)	NEW	399 F
Jungle Strike (US)		399 F
Jurassic Park (US)	NEW	399 F
Shining Force (US)	NEW	399 F
Rocket Knight Adv.(Jap)	NEW	439 F
Street Fighter 2+ (Jap)	NEW	549 F

BEST PRICES

SUPER NES US

Super Nes (US)		1090 F
Rockn'roll Racing	NEW	449 F
Terminator 2	NEW	449 F
Zombies at my Neighbours	NEW	449 F
Arcus Odyssey	NEW	499 F
Jurassic Park	NEW	499 F
Lost Vickings		499 F
Battle Toads		499 F
Utopia	NEW	499 F
Mortal Kombat (FR)	NEW	499 F
Shadow Run	NEW	529 F
Seventh Saga	NEW	539 F
Bomber Man + Quintupleur		549 F

NEO GEO

Neo Geo + 1 jeu		2790 F
Neo Geo		2490 F
Joystick NG		499 F
Memory Card		229 F
Art of Fighting		1390 F
3 Count Bout		1390 F
Sengoku 2		1390 F
Super Side Kick		1390 F
Fatal Fury 2		1490 F
Samuraï Shodown	NEW	1490 F
World Heroes 2		1490 F
View Point		1690 F
Fatal Fury Special	NEW	Tél.

☆ OCCAZ ☆ OCCAZ ☆ OCCAZ ☆ OCCAZ

BEST PRICES

SFC-SNIN-SNES

Castlevania 4 / SFC	199 F
Tortues Ninja 4 / SFC	249 F
Street Fighter 2 / SNIN	249 F
Super Soccer / SNIN	249 F
Super Tennis / SNIN	249 F
Zelda 3 / SNES	249 F
Mickey / SFC	299 F
Final Fight 2 / SFC	299 F
Contra 4 / SNIN	299 F
Adventure Island / SFC	299 F
Mario Kart / SNIN	349 F

ETC....

NEO GEO

Neo Geo	1990 F
Nam 75	399 F
Magician Lord	449 F
Blue's Journey	499 F
Baseball Star	499 F
Alpha Mission 2	499 F
Sengoku	499 F
Fatal Fury	649 F
Mutation Nation	749 F
Art of Fighting	999 F
Super Side Kick	1099 F

ETC....

LIVRAISON GARANTIE PAR COLISSIMO 48 H CHRONO *

C+24

BON DE COMMANDE

A renvoyer à LEADER GAMES, 8 Rue J-P Timbaud 75011 Paris

CONSOLES ET JEUX (Spécifier sur quelle console)	PRIX
TOTAL + FRAIS DE PORT : Jeux et accessoires : 29 F / Consoles : 60 F	

Nom : _____ Prenom : _____
Adresse : _____
_____ CP : _____
VILLE : _____ Tél. : _____

REGLEMENT
☐ CHEQUE
☐ MANDAT-LETTRE
☐ CARTE BLEUE

N°de Carte Bleue : _____
date d'expiration : ..../....
signature :

Offre dans la limite des stocks disponibles - Prix ou offres modifiables sans préavis.

SONY - stop - SONY - stop - SONY - stop

LAST ACTION HERO

SONY/SNIN

novembre

J'imagine la scène comme si j'y étais: vous vous débattez depuis des semaines pour que papa et maman vous laissent aller voir "Last Action Hero". Mais, depuis des semaines, c'est toujours la même rengaine: "Ecoute, mon bichon! J'ai pas le temps, va plutôt t'amuser avec tes copains!" (Ah! les parents!) Eh bien, à défaut d'aller voir le film, vous allez pouvoir vous éclater (tout est relatif!) sur votre bécane favorite avec Robert (le copain!). Bien que vous ne puissiez jouer à deux (l'autre attendra), vous pouvez néanmoins incarner le personnage de vos rêves, j'ai nommé Schwarzy, alias Jack Slater dans le film. Pour vous mettre un peu dans l'ambiance, sachez que ce jeu est un beat-them-all tout ce qu'il y a de traditionnel et que vous devrez mener votre musculature au travers de cinq niveaux tirés tout droit du film. Coups de poing, de pied, de tête, de gueule... En bref, tous les coups sont permis! Et je peux vous assurer que vous en aurez rudement besoin!

Votre assaillant est particulièrement difficile à battre car l'allonge de sa batte est plus conséquente que celle de votre poing. N'y allez pas par quatre chemins et tapez du pied!

Pas très ressemblant, Jack Slater, alias Schwarzy. Mais l'imagination n'est-elle pas la qualité première de tout joueur qui se respecte?

SKYBLAZER

SONY/SNIN

novembre

Vous devez tous vous souvenir de Hook, ce jeu aux mille surprises (dont celle de la course, n'est-ce pas Banana!) qui donna tant de mal aux plus téméraires d'entre vous. Eh bien, il semblerait que la même équipe de développeurs se soit remise au labeur pour nous concocter un jeu dans la lignée du premier. En effet, le personnage que vous dirigez comporte bien des similitudes avec son cousin lointain. Il saute, tape et bouge comme l'autre, mais a l'avantage non négligeable d'être un peu plus rapide! Pour le vol, pas de problème: vous aurez juste à récupérer la magie correspondante et le tour sera joué. La maniabilité, elle, a fait l'objet d'un certain effort: en plus des sauts exemplaires que pourra accomplir votre héros, vous aurez la possibilité de vous agripper aux parois des lieux à investir. Le jeu semble immense et varié, mais, encore une fois, attendons la version définitive pour juger...

QUELQUES BOSS

On ne pouvait y échapper! Les boss sont, bien sûr, de la partie, mais pour une fois plutôt faciles à anéantir. Leurs techniques de combat sont facilement prévisibles et l'on se passe rapidement de la période d'observation "les yeux dans les yeux" habituellement requise.

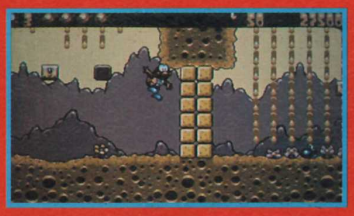
Y se serait pas trompé de jeu, celui-là?! Eh! Oh! Aladdin, c'est pas ici! Ce sont les studios Sony, pas Disney. Qu'est-ce qu'ils peuvent être bornés, ces boss!

Je ne me risquerai pas à faire la morale à celui-ci. A chaque fois qu'il est vexé (et blessé), il gonfle, et occupe tout l'espace. Rappelez-vous que vous pouvez vous accrocher aux parois!

Malgré tous vos efforts, la vie supplémentaire semble compromise. Ce sera pour une prochaine fois!

JAMES POND 3 OPERATION STARFISH

Espâââce, frontière de l'infini vers laquelle voyage votre vaisseau spatial... Sa misson? Explorer un nouveau monde étrange, peuplé de rats sanguinaires dépêchés par l'infâme Maybe. Eh oui! après ses aventures sous-marines et ses tribulations dans le royaume du père Noël, James Pond va se rendre sur une planète lointaine pour contre-carrer les plans du docteur Maybe. Ce dernier a décidé d'extraire toutes les richesses de cette fabuleuse planète, composées de yogurt, de glace et de fromage, pour ensuite revenir sur Terre et déstabiliser tous les marchés financiers. Mais Pond a plus d'un tour dans sa soucoupe. Il peut compter sur ses nouvelles chaussures, lesquelles lui permettent de s'accrocher à n'importe quelle surface. Il peut également se déguiser en fruit, ou se servir de bottes à propulsion, de skis, d'une Jeep, d'un ver de lune géant... j'en passe et des meilleurs. Son but: délivrer trois agents capturés par l'ennemi (qui se joindront ensuite à vous) et, enfin, parvenir aux mines de fromage où se terre Maybe le terrible.



Dès les premiers niveaux, votre réflexion sera mise à rude épreuve. Les différentes astuces qui vous permettront de surmonter les obstacles les plus délicats ne sont pas évidentes à découvrir. A bon entendeur...

Voici le plan de la première phase du jeu. Et, surtout, ne croyez pas que seule cette partie sera disponible... Car ce sont plus de 100 niveaux qui vous attendent ici.

MILLENIUM/EA-MD

octobre

Non! ce n'est pas une erreur de la maquette. Vous allez vraiment pouvoir évoluer la tête en bas grâce à vos nouvelles chaussures dotées de ventouses.

ECHANGEZ VOTRE JEU ELECTRONIQUE AU

GREAT Games EXCHANGE

Sega Mega Drive, Game Gear, Master System, Super Nintendo et Nintendo Gameboy.

UN AUTRE JEU POUR SEULEMENT 50F,00

(Plus 17F,00 pour les frais de port et d'emballage)

Il vous suffit d'envoyer 50F,00 (plus 17F,00 pour les frais de port et d'emballage) avec l'un des jeux que vous possédez actuellement (assurez-vous que ce soit bien l'un des vôtres !) à l'adresse indiquée sur le coupon ci-dessous, et nous vous ferons parvenir votre nouveau jeu en échange. Nous sommes le premier service d'échange du Royaume-Uni, et nous disposons de centaines de titres.

DEVENEZ MEMBRE DE NOTRE CLUB PLATINUM POUR 250F,00 SEULEMENT !
Pendant les six mois qui suivront votre adhésion, vous pourrez demander jusqu'à 10 échanges de jeux. Lorsque vous serez membre du Club Platinum, il vous suffira d'appeler notre ligne directe pour réserver le jeu de votre choix.

Délai de livraison jusqu'à 28 jours

LIGNE DIRECTE DU CLUB PLATINUM 35 890611

Veuillez retourner ce coupon à: Q & Q Ltd, 21 Rue de la pie, 76000 Rouen C+24

Nom _____

Adresse _____

Je joins un chèque ❑ un mandat postal ❑ à l'ordre de Q & Q Ltd pour la somme de 67F,00 (port et emballage compris) et l'un des jeux électroniques que je possède actuellement ❑
Je souhaite devenir membre du Club Platinum pour 250F,00

Ou veuillez débiter ma carte Access ❑ Visa ❑

Numéro _____ Date d'expiration _____

Signature des parents ou du tuteur (si vous êtes âgé de moins de 18 ans)

Mon premier choix de jeu est: _____

Mon second choix de jeu est: _____

Mon troisième choix de jeu est: _____

Sega Mega Drive ❑ Game Gear ❑ Master System ❑ Super Nintendo ❑ Nintendo Gameboy ❑

Nintendo, Gameboy, Super Nintendo, Sega, Sega Mega Drive sont des marques déposées par leurs sociétés respectives. Q & Q n'a pas reçu l'aval de ces sociétés, et n'a aucun lien commercial avec elles.

EQUINOX

SONY/SNIN

novembre

Chaque jour il se rapproche... Son aura est bienfaitrice, mais son feu dévastateur... Et pourtant, il se rapproche sans cesse. Quelques-uns disent même que, à certains moments de l'année, dans son mouvement, il coupe l'équateur céleste pour nous donner un jour égal à nos si douces nuits. Il est le Soleil, il est cette entité divine sous laquelle nous nous trouvons, et que les Anciens ont si souvent craint et adoré. Mais ce qui nous intéresse ici, c'est son mouvement, ou plutôt l'incidence qu'il a sur nos jours et nos nuits. Car son équinoxe verra arriver la bête, le terrible chaos. Et ce jour et cette nuit où toutes les heures se valent seront les pires que l'humanité aura jamais vécues. Telle est la prophétie... Telle sera sa réalisation si personne n'est assez valeureux pour annihiler le fléau.

Beau programme! Non content de participer à une aventure des plus étonnantes, vous allez incarner un personnage qui évolue dans un décor en 3D isométrique... Et le résultat est pour le moins surprenant. A la manière de Landstalker (testé dans ce même numéro), vous allez partir à la recherche d'objets magiques dissimulés au cœur de différents donjons. Ceux-ci sont (à l'ail) truffés de pièges vicieux, de trappes et autres malédictions innommables. Dans le tréfonds de ces caves infernales, seuls des nerfs solides et une dextérité exemplaire pourront vous sauver la vie.

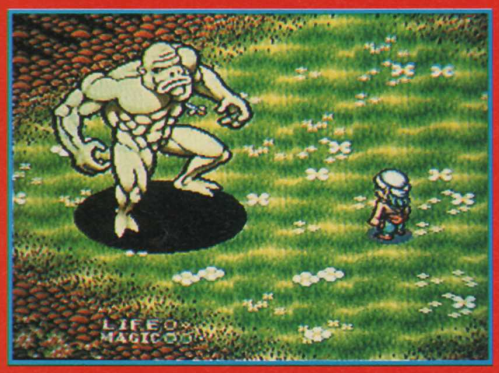
Comme vous pouvez le constater, les donjons regorgent de mille chausse-trapes mortelles, et votre dextérité sera à tout moment sollicitée.

Voici le plan de jeu sur lequel vous allez commencer la partie. Vous pouvez le faire tourner sur lui-même avec les boutons L et R de votre pad. Prouesse technique intéressante, mais où est l'utilité?

Ces sphères bleues ne sont autres que des perles dérobées par une bande de voleurs fort dangereux. Il faudra en récupérer une vingtaine pour affronter le chef de la troupe.

DES COMBATS EQUITABLES?

A voir la taille des monstres que vous allez rencontrer, j'ai comme l'impression que les combats vont être des plus délicats! De plus, les armes qui vous aideront à les pourfendre sont délicates à récupérer et l'utilisation de la magie n'est accessible qu'à des niveaux élevés...



Hors des donjons, les combats s'effectuent en face-à-face. Vous ne pouvez pas vous déplacer sur toute l'aire de combat, mais l'espace dont vous bénéficiez est suffisant pour venir à bout de vos ennemis.

Dans les donjons, pas de face-à-face, mais une confrontation qui promet d'être des plus sauvages. Ces ectoplasmes ne me contrediront certes pas!

BLANCO INTERNATIONAL RUGBY

IMAGINEER-LUDI GAMES/SNIN

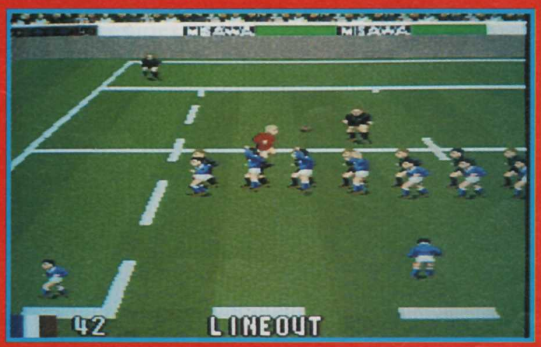
novembre

Rhaahhh! Le rugby! Blanco, Rives, Albaladejo, les manchettes, les coups bas, la troisième mi-temps... Aaahhh! La troisième mi-temps! Que de grands moments, que d'émotions... Et tout ça sur une cartouche? Eh non! On a les joueurs, le terrain (dont la texture et l'état sont modifiables), les touches, mêlées et autres pénalités, et, enfin, seize équipes parmi les meilleures (ah! les All Blacks!), mais on n'a pas la troisième mi-temps... Dommage... Enfin, on peut s'en passer!

Vous allez, en plus de tout cela, pouvoir participer à la coupe du monde, faire des matchs amicaux ou bien affronter un de vos meilleurs potes, histoire de lui faire comprendre qui est le meilleur. Le tout est parsemé d'images futiles qui n'apportent rien au jeu mais qui ont l'avantage de nous amuser.

Une mêlée dans les règles de l'art. Le petit carré en bas de l'écran vous indique la position du ballon, et pour le faire repasser de votre côté il faudra repousser les mastodontes de l'équipe adverse.

Voici les images dont je vous parlais plus haut. Mais je redoute que ces petits jeunots ne fassent pas le poids contre une équipe de vieux rusés telle que la France (chauvin, moi?).



Avant que vous ne puissiez lancer votre ballon, il vous faudra établir une stratégie d'attaque. Les règles sont respectées. Il en va de même pour les tactiques. Mais quand il s'agit du jeu, tout repose sur vos épaules.

MONSTER PLAYER

5, RUE DREYFUS - DUPONT
Zone industrielle deux Fontaines
57000 METZ
Tel : 87.32.18.62
Fax : 87.32.02.05

vous présente en exclusivité

STREET FIGHTER TURBO II EDITION

Disponible pour le 1er Octobre 1993

SUR SUPER NINTENDO INEDIT EN FRANCE

Fonctionne sur console française avec adaptateur
Prix 690 F TTC avec adaptateur

Coupon de commande à retourner à MONSTER PLAYER
Nom : ..... Prénom : .....
Adresse : .....
Ville : ..... Code Postal : .....

Désignation	Quantité	Prix unitaire
		690,00
(+ Frais de port : 35 F / jeu) Total		

Règlement joint : ❒ je paye comptant, je demande les 4 % d'escompte (chèque comptant)
❒ je paye un acompte (40% mini) à la commande, je ne bénéficie pas des 4 % d'escompte (chèque escompte de 40 % mini + 60 % livraison)

SONY - stop - SONY - stop- SONY - stop

CHUCK ROCK

CORE DESIGN-SONY/SNIN

novembre

Les adaptations de ce bedonnant "australopithèque" sont nombreuses, et ses aventures ont même donné lieu à une véritable petite révolution au sein de la rédaction. Sam passe ses journées à nous tambouriner le crâne avec sa massue fétiche (comprendra-t-il un jour que Chuck N'A PAS de massue; son fils en a une, mais la raison est-elle suffisante?) et Homer nous dévoile constamment sa délicate bedaine en arguant qu'aucun ne pourra rivaliser avec (je règle mes comptes!). Mais restons sérieux. Chuck est bien embêté. Sa copine Ophélia vient de se faire enlever par l'affreux du coin, j'ai nommé Gary Gritter, et autant vous prévenir tout de suite, il est d'une humeur massacrante. En parlant de massacre, Chuck aura un atout de poids pour se débarrasser des indésirables, un atout en forme de bedaine... Et quand il s'agit de donner des coups de brioche, Chuck est le premier! L'adaptation sur Super Nintendo ne souffre d'aucun défaut. Cette version profite de décors plus riches et d'une bande-son plus supportable; mais les niveaux sont exactement les mêmes... Un classique qu'il ne faudra sans doute pas négliger.

Tout le monde sait que c'est en frottant deux silex que l'homme a découvert le feu. Chuck, lui, jette ces mêmes silex et que ne découvre-t-il pas... le saut!

Prends-en de la graine, Wieklen! Il suffisait de sauter et le tour était joué. Notez la qualité des décors. Chuck risque fort de cartonner.

EXCEPTIONNEL!

11 NUMÉROS

CONSOLES +

PLUS CE JOYPAD

(Super Nintendo ou Sega Megadrive)

POUR 288 F SEULEMENT!

le PROPAD,
sur SUPER NINTENDO
comme sur SEGA MEGADRIVE
bénéficie des atouts du meilleur joypad:
• bonne ergonomie • look très réussi dans son boîtier transparent,
• ET SURTOUT:
contrôle individuel de 6 autofire pour NINTENDO (3 pour SEGA),
2 modes d'autofire: semi automatique et main libre, contrôle de ralenti excellent pour battre le meilleur des challenges.

* Le modèle présenté ci-contre est le PROPAD SUPER NINTENDO

OFFRE D'ABONNEMENT

à retourner sous enveloppe non affranchie à CONSOLES + LIBRE RÉPONSE N° 8 842 75 - 75742 PARIS CEDEX 15

OUI, je m'abonne à CONSOLES + pour un an. Je joins mon règlement de 288F* seulement, soit plus de 45% de réduction, je réalise ainsi une économie de 243 F. Je souhaite recevoir le joypad suivant (dans un délai de 6 semaines après enregistrement de mon règlement) : ☐ compatible avec la **SEGA MEGADRIVE** (72) ou ☐ compatible avec la **SUPER NINTENDO** (73)

Nom : ..... Prénom : .....

Adresse : .....

Code postal : |_|_|_|_|_| Ville : .....

Je joins mon règlement à l'ordre de CONSOLES + par : ☐ Chèque bancaire ☐ Chèque postal

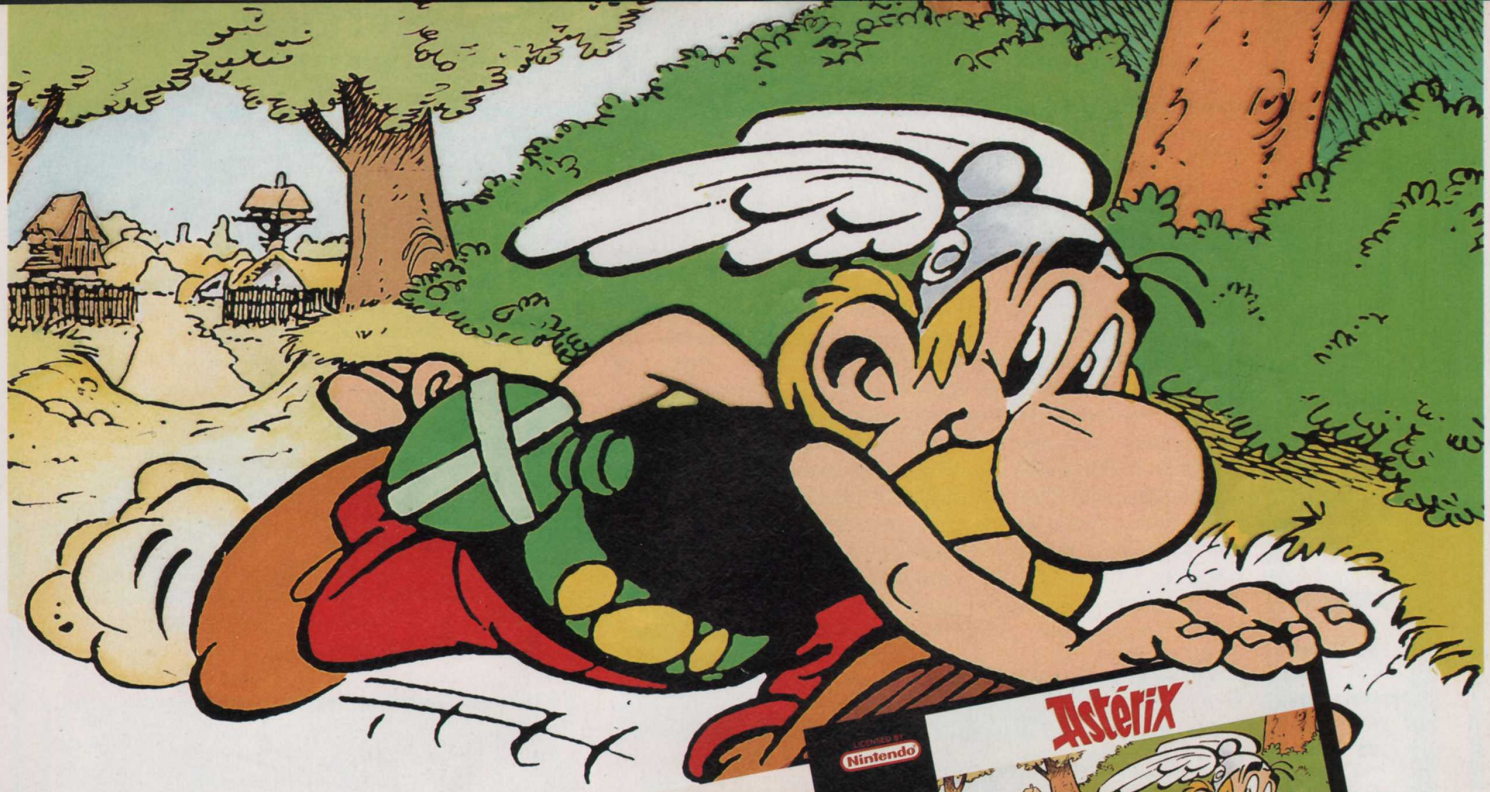
☐ Je préfère régler par Carte Bleue dont voici le numéro : |_|_|_|_| |_|_|_|_| |_|_|_|_| |_|_|_|_| Date d'échéance : |_|_| |_|_|

E24

Signature :

*Tarif valable pour la France Métropolitaine. Offre exclusivement réservée aux nouveaux abonnés, valable dans la limite des stocks disponibles jusqu'au 30.06.94. Vous pouvez également, acquérir séparément le joypad au prix de 179F, et chacun des 11 numéros de CONSOLES PLUS au prix de 32F le numéro.

CONSOLES + SNC au capital de 10 000 F - RCS PARIS B 388 189 664



© 1993 LES ÉDITIONS ALBERT RENÉ/GOSCINNY-UDERZO

VA-Y AVOIR DE LA BAGARRE !

C-24

INFORMATIONS au

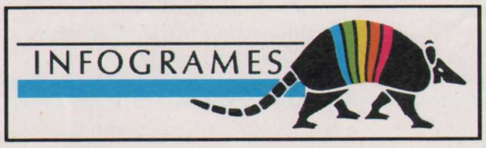
36 15

Astérix

ou

36 68 30 20*

*(2,19F La minute)



Je désire recevoir gratuitement une documentation concernant le produit

Astérix

GB ❑ NES ❑ SNES ❑

Nom _____

Adresse _____

_____

Code postal _____

Ville _____

Bon à retourner à :
INFOGRAMES - 84, rue du 1er Mars 43
69628 VILLEURBANNE Cedex

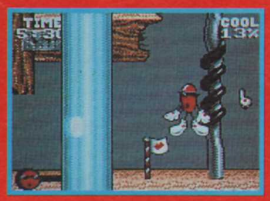
COOL SPOT

Cool Spot! A force d'en parler, on va finir par s'en lasser! Cool Spot est une petite pastille rouge qui, je vous le rappelle, est l'emblème de 7UP. Pourquoi Cool? Tout simplement parce que tout en lui est sympathique: démarche décontractée, look lunettes noires, animations de ses gestes... Mais cela n'empêche nullement Cool Spot de se heurter à de sérieux problèmes. Ses amis ont été enlevés par le machiavélique Will Ketchem. Notre brave héros va voler à leur secours. Les bulles de 7UP font ici office d'armes, et plus précisément de projectiles qui vous permettent de détruire vos ennemis. A propos d'ennemis, il y en a moins que sur la version Megadrive. Les décors sont identiques mais les plates-formes ne sont pas toujours placées au même endroit. Alors, allez libérer vos amis, récupérez le nombre de pastilles rouges nécessaire pour atteindre la cage, et vous aurez gagné. Mais, surtout, quoi qu'il arrive, restez COOL!

VIRGIN-SEGA/SMS-GG
novembre 93

LA VERSION GAME GEAR

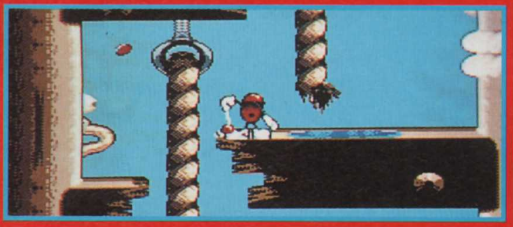
Cette version est exactement la même que sur Master System. Seule la taille de l'écran a été revue. La fluidité de l'animation et la rapidité de Cool Spot semblent meilleures sur Game Gear.



LA VERSION MASTER SYSTEM

A première vue, cette version est très réussie. Les graphismes sont sympathiques et colorés. Les animations du personnage, assez nombreuses, ne sont malheureusement pas toujours assez détaillées.

Le premier niveau: Cool Spot à la plage.



Ici, le deuxième niveau: Cool Spot sur un bateau.

LE LIVRE DE LA JUNGLE

The Jungle Book devrait sortir en France sous le titre suivant: Le Livre de la jungle. On l'aura deviné, c'est toujours le célèbre programmeur de chez Virgin États-Unis qui a créé le jeu: David Perry. La première chose que j'ai remarquée lorsque j'ai allumé ma console a été la date de copyright de Walt Disney:1967. Surprenant, non? L'histoire du petit Mowgli revue et corrigée par les studios Disney a déjà vingt-six ans (le livre de Kipling a, lui, près d'un siècle). Virgin n'a, encore une fois, pas raté le coche.
Vous dirigez Mowgli, le petit garçon qui fut abandonné lâchement dans la jungle, puis recueilli par une louve. Au contact des bêtes sauvages, il a appris à se déplacer comme elles, à réagir comme elles... Ses mouvements sont extrêmement bien décomposés. Sur Master System, on a droit à des animations vraiment sympa. Quant aux décors, la variété de leurs couleurs est éblouissante. La difficulté du jeu est très élevée: récupérer toutes les gemmes ne sera pas une sinécure!

VIRGIN-SEGA/SMS-GG
novembre 93

LA VERSION GAME GEAR

Voici un écran sur GG: les couleurs sont différentes, la taille de l'image a été revue mais le jeu est strictement le même.

LA VERSION MASTER SYSTEM

Un nouveau jeu de plates-formes sur Sega Master System? Oui! Jungle Book, ou Le Livre de la jungle, en français, devrait réjouir ma grand-mère elle-même (elle qui n'aime que SF II)...

Il vous faudra ici utiliser un maximum d'objets du décor pour pouvoir progresser.

Des mouvements d'une fluidité remarquable. Ce n'est pas de la Master, c'est de la Super Master!

ASTERIX AND THE SECRET MISSION

Non, la Master n'a pas encore rendu l'âme, et Sega continue à développer sur cette bécane. Ici, c'est une nouvelle aventure d'Astérix qu'elle nous propose et, à en juger par les premières parties, les nouveaux atouts d'Astérix (et d'Obélix!) ne sont pas négligeables! Le premier (le petit moustachu) peut à présent courir et faire un double saut (un premier saut et, une fois en l'air, un second pour aller encore plus haut!). Il peut toujours taper et envoyer des potions et Toutatis sait qu'il faudra user bien des fois de ces attributs pour se faire respecter. Obélix, quant à lui, reste égal à lui-même, à ceci près qu'il peut à présent courir. Bien entendu, le jeu n'est pas le même selon que vous incarnez l'un ou l'autre des deux compères, et les niveaux regorgent d'éléments et d'ennemis nouveaux. Notez encore que vous pouvez à présent jouer à deux, et nous aurons à peu près fait le tour de la question! A suivre de très près...

Même morts, les Romains continuent de combattre. Pour vous situer, vous êtes dans la cale d'un drakkar maudit qui ne semble pas prêt de couler!

NE MENAGEZ PAS VOS MENINGES

Le jeu n'est pas qu'un simple jeu de baffes. Le premier Astérix alliait déjà habilement plates-formes et réflexion. Le second ne sera pas en reste. Tapez, sautez et... réfléchissez: voilà votre devise!

Le jeu regorge de passages secrets et de trouvailles. Ici, il faut traverser le mur pour taper dans l'épée, ce qui déclenchera l'apparition d'une plate-forme plus à gauche. C.Q.F.D.

Tu auras beau courir, Astérix, tu ne l'auras pas! Pour l'attraper, et ainsi lui dérober le parchemin qu'il détient, il aurait tout d'abord fallu que tu pousses le "A" pour lui barrer le passage avec!

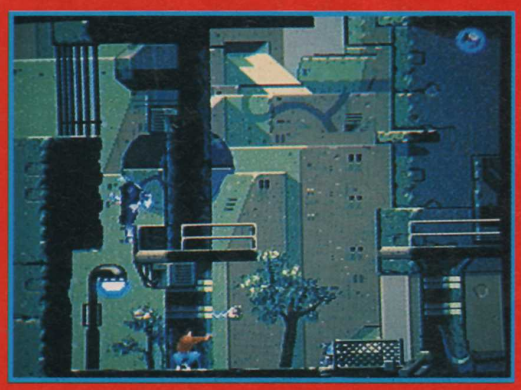
Ennemis originaux, niveaux variés... Certainement un futur Méga-Hit pour ce prochain jeu de Sega Europe sur SMS!

TCPLUS 3615

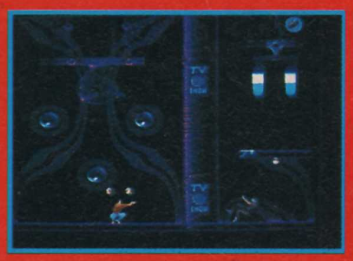
DECOUVRE NOS NOUVEAUX JEUX PRIMÉS

FLASHBACK

Problèmes de mémoire? Curieuse impression d'avoir déjà vu ce jeu quelque part, mais où? Pas de lézard! C+ vous rafraîchit le cortex, et, dans le genre seau d'eau, on fait généralement très fort. Flashback est certainement LE jeu de référence en matière de plates-formes sur MD (C+16, 96%). Et il est en passe de le devenir aussi sur SNIN! S'il fut tout d'abord commercialisé sur cette machine boutonneuse et bizarre qu'est l'Amiga, il faut savoir qu'il a été initialement développé sur MD! A présent, c'est donc au tour de la SNIN de s'encanailler avec un soft des plus spectaculaires. Pour vous donner une idée du genre, imaginez un mélange de Prince of Persia (pour le déplacement) et d'Another World (pour l'ambiance, le scénario et les animations). Imaginez maintenant une souplesse de mouvement exemplaire et un scénario qui n'a rien à envier aux meilleurs films de SF. Mélangez le tout, et vous obtiendrez un hit en herbe! On pourrait se demander si les apports techniques de la SNIN ont insufflé du nouveau à ce top sur MD? Eh bien, que nenni! Voici une version en tout point semblable à la précédente, ce qui n'est déjà pas mal du tout!



L'individu qui se propulse dans les airs n'est autre qu'un policier. Les habitants de la Terre semblent avoir retourné leur veste durant votre amnésie... A qui faire confiance?!

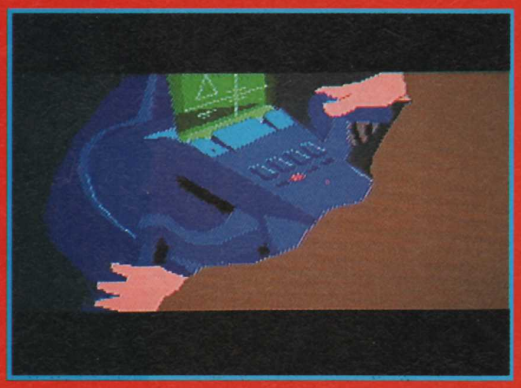


Vous avez besoin d'argent pour revenir sur Terre. Ce Death Tower Show vous fournira la somme pour votre voyage.

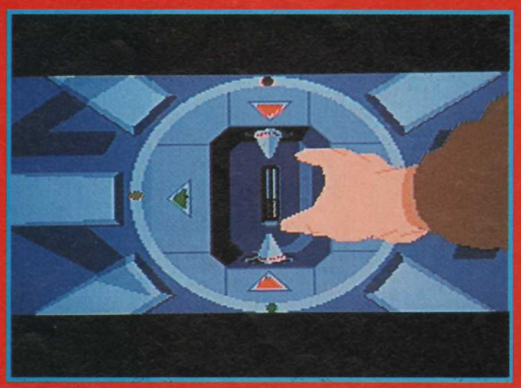
Votre quête s'annonce des plus dangereuses. En plus des robots à roulettes, des sauts périlleux ou des coulées d'acide, différents personnages "humains" sillonnent le monde à votre recherche. Leurs armes et leurs techniques de combat sont efficaces, prenez garde!

SEQUENCES ANIMÉES

A chaque fois que vous récupérerez un objet, ou que vous arriverez au bout de l'un des passages délicats de votre investigation, des séquences animées vous seront proposées. Elles reprennent la technique d'animation à base de polygones mise au point par Eric Chahi pour son très célèbre Another World. Le résultat est saisissant de réalisme. Mais je vous laisse apprécier...



Tout ce dont vous pourrez vous souvenir sera répertorié dans l'introduction. A première vue, c'est un petit peu confus, mais les différents protagonistes vous remettront vite les idées en place. Ici, une escapade à motojet. Mais qui sont donc vos poursuivants?



Lors de votre périple, vous allez mettre la main sur un objet indispensable à votre survie. Ce n'est autre qu'un bouclier à particules qui vous protégera de cinq attaques consécutives. Passé ce nombre, soit vous mourrez, soit vous rechargerez ledit bouclier.

LE PREMIER CLUB D'ACHAT ET DE VENTE DE JEUX VIDÉO

ZIPP KID

GRATUIT ! Ta carte de membre après ton premier achat.

• Les meilleurs prix sur les nouveautés • Liste complète sur MINITEL • Catalogue gratuit pour les membres • Achat et vente de jeux utilisés

POUR COMMANDER, TU FAIS COMME TU LE SENS !

Par minitel 36 15 ZIPPKID - Par téléphone 16 (1) 30 64 54 54 - Par courrier.

• CHOISIS LES MEILLEURES NOUVEAUTÉS

Prix et disponibilités par minitel ou téléphone

SUPER NES

BATTLE BLAZE
COOL SPOT
E.V.O.
MORTAL KOMBAT
P.T.O.
REDLINE : F1 RACER
ROCKY RODENT
STAR TREK
SUPER DODGE BALL
SUPER WIDGET
UTOPIA
WING COMMANDER 2
ZOMBIES ATE NEIGHBRS

MEGADRIVE

ADAMS FAMILY
BEST OF BEST
DRACULA
HOOK
LEGENDS OF THE RINGS
MICRO MACHINES
MIG 29 FIGHTER
MORTAL KOMBAT
NHL 94
P.T.O.
ROBOCOP III
STRIDER RETURN
STREET FIGHTER II
SUPER BASBALL 2020
WWF ROYAL RUMBLE
ZOMBIES ATE NEIGHBRS

GAME BOY

GOAL
MORTAL KOMBAT
PINBALL DREAMS
SPORTS ILLUSTRATED
WWF KING OF RING

GAME GEAR

ADAMS FAMILY
BART VS WORLD
JURASSIC PARK
MICRO MACHINES
MORTAL KOMBAT
ROBOCOP 3
T2 ARCADE

• FAIS DE BONNES AFFAIRES

Dans la limite des stocks disponibles

SUPER NES

DEATH VALLEY RALLY	~~489~~	339
KAWASAKI CARRIBEAN	~~489~~	379
SPIDER MAN X-MEN	~~475~~	365
STREET COMBAT	~~515~~	319
TOYS	~~475~~	369
ZELDA III	~~469~~	299

MEGADRIVE

BUCK ROGERS	~~579~~	299
JACK N. POWER GOLF	~~489~~	379
FLINSTONES	~~395~~	335
SHADOW DANCER	~~285~~	199
WARPSPEED	~~310~~	239

NES 8 BIT USA

ALL PRO BASKET BALL	~~349~~	219
BARBIE	~~395~~	229
CAPTAIN PLANET	~~365~~	219
DOUBLE DRAGON II	~~295~~	199
DOUBLE DRAGON III	~~465~~	259
LEMMINGS	~~285~~	199
TOP GUN II	~~235~~	179
TOTAL RECALL	~~235~~	179
YOSHI	~~325~~	219
YONG INDY	~~395~~	229

• RESERVE TES FUTURS HITS *

Prix et disponibilités par minitel ou téléphone

SUPER NES

ALIEN VS PREDATOR
BIO METAL
CAPTAIN AMERICA
FOOTBALL FURY
JURASSIC PARK
LEGEND OF THE RING
ROCK N ROLL RACING
SUPER BOMBER MAN
THE 7TH SAGA
TOP GEAR II
WING COMMANDER II
WORLD HEROES

MEGADRIVE

BRETT HULL HOCKEY
DAVIS CUP TENNIS
FANTASTIC DIZZY
WWF ROYAL RUMBLE

GAME GEAR

FANTASTIC DIZZY
STRIDER RETURNS

GAME BOY

BRAM STOCKER'S DRACULA
JAMES POND
POPEYE
REAL GHOST BUSTER II

• COMMANDE TES ACCESSOIRES

SUPER NES

ADAPTATEUR JEUX U.S	99
ADAPTATEUR JEUX 60 Hz	125
MANETTE SUPER POWER	299
MANETTE PRO-PAD	149
RALLONGE 1,80 m	45

MEGADRIVE

ADAPTATEUR JEUX U.S	120
MANETTE SUPER POWER	299
MANETTE PRO 2	99

GAME GEAR

LOUPE	55
TRANSFO	49

GAME BOY

ECRAN DE RECHANGE	39
LOUPE ECLAIRANTE	69
ETUI ANTICHOC	39
TRANSFO	49

Tous les prix sont TTC

NOUS VOULONS TES JEUX !

Nous rachetons tes jeux sans obligation d'achat de ta part. Nous ne rachetons pas de jeux japonais sauf pour Super Famicom. Téléphone-nous dès maintenant pour les prix. Tes jeux doivent être avec leur notice, dans la boîte d'origine.

** Les super hits sont très demandés ! Tu peux les réserver en avance, et tu seras DÈS LEUR SORTIE parmi les premiers à jouer avec. IMPORTANT : Les chèques et cartes bleues ne seront débités que le JOUR DE L'EXPÉDITION !*

PAR MINITEL

CONSULTE LE CATALOGUE COMPLET JEUX NEUFS ET UTILISES!

36 15 ZIPPKID

Tous les jeux et accessoires

PAR TELEPHONE

16 (1) 30 64 54 54

de 9 h à 19 h du lundi au vendredi
de 9 h à 17 h le samedi

BON DE COMMANDE

ZIPP KID
BP 5 - 78960 VOISINS LE BRETONNEUX

N° de membre |_|_|_|_|_|_|_|
Nom : _____
Adresse : _____
_____
Ville : _____
Code postal : _____
Tél. : _____

Jeu	Console	Prix
Frais postaux 25 F (CRBT + 35 F)		
TOTAL		

Chèque (joindre 1 chèque par jeu) ☐
Contre remboursement (+ 35 F) ☐
Carte bleue N° |_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|
Date d'expiration |_|_|_|_|
SIGNATURE _____

C+24

DOSSIER

FAUT-IL CHANGER DE CON
AMIGA CD32/MEG

A ma droite, le Mega CD II avec sa console relookée, nouveau cheval de bataille de Sega. A ma gauche, l'Amiga CD32, première console de Commodore... Faut-il craquer pour l'une de ces deux nouvelles machines? Et si oui, laquelle? Dans cette deuxième partie de sa grande enquête "Faut-il changer de console à Noël", Consoles+ a organisé un match au finish! Quelle est la console la plus puissante, laquelle offre les meilleurs graphismes, les meilleurs bruitages, qui de l'Amiga CD32 et du Mega CD II offrira les plus beaux jeux, et à quel prix? Un dossier indispensable pour les pros du joypad!

SPIRIT

PRESENTATION

CD32

Le Look

L'Amiga CD32 se présente comme une petite console compacte, à peine plus grande que la Megadrive classique. Elle n'est pas moche, mais pas particulièrement belle non plus.

Les connexions

La machine s'ouvre sur l'extérieur grâce à un certain nombre de connecteurs. A l'arrière, on découvre deux sorties son stéréo au format Cinch. L'image bénéficie d'une sortie vidéo composite Secam, elle aussi au format Cinch, et d'une sortie RVB-Peritel pour la connexion à la télé. Le bouton d'allumage se cache encore à l'arrière, tout comme la trappe d'accès au connecteur d'extension. A gauche, deux prises joystick/joypad au format classique Atari avec, à leur côté, une prise AUX pour brancher éventuellement un clavier ou d'autres périphériques futurs. A l'avant, l'indispensable bouton de Reset etune prise casque (jack) au volume réglable.

Le joypad

Celui fourni avec la console a un look original, ressemblant un peu à la partie supérieure d'un manche à balai d'avion. Il dispose de 4 boutons principaux, complétés de deux boutons latéraux, à la manière des joypads Nintendo, et d'un bouton Start. Il est assez agréable à l'usage.

MCDII

Le look

Le Mega CD II, accompagné de la Megadrive II (Megadrive relookée), est très esthétique avec ses formes arrondies. Contrairement à la première version, console et lecteur CD sont désormais côte à côte, à la manière de la PC Engine. La Megadrive II s'intègre parfaitement, la MD classique, plus grande, dépassant un peu de l'ensemble.

Les connexions

L'ensemble impose deux blocs d'alimentation, un pour chaque élément. Un report d'alimentation à la manière de la PC Engine et de son lecteur CD aurait paru plus judicieux. On découvre à l'arrière le connecteur pour le téléviseur/moniteur (son et image) ainsi que deux sorties Cinch stéréo pour raccorder éventuellement la console à une chaîne. Les deux prises joypad, au format Atari elles aussi, sont situées à l'avant.

Le joypad

La manette livrée avec la Megadrive II est un modèle classique à 3 boutons. Trois boutons supplémentaires situés sur le dessus (marche, Reset, ouverture du lecteur) complètent le tout.

Conclusion

Un peu plus volumineux, l'ensemble Mega CD II/Megadrive II est en revanche beaucoup plus esthétique que l'Amiga CD32. Cependant, ce dernier offre des possibilités d'extensions futures beaucoup plus importantes (connecteur arrière, prise AUX), et son joypad à 6 boutons constitue un net avantage.

La console Amiga CD32, nouveau cheval de bataille de Commodore, avec son joypad 6 boutons.

Le Mega CD II avec à son côté l'indispensable Megadrive.

ISOLE A NOEL ? 2E PARTIE

A CD II : LE MATCH !

Amiga CD32: l'écran de contrôle de lecture des CD audio.

LES ENTRAILLES DE LA MACHINE

CD32

La puissance

L'Amiga CD32 reprend presque fidèlement les caractéristiques de l'Amiga 1200. Le cœur de la machine est constitué d'un Motorola 68020, processeur 32 bits, cadencé à 14 MHz. Ce processeur est épaulé par des coprocesseurs graphiques AGA (Advanced Graphics Architecture) et deux coprocesseurs graphiques accélérateurs. Leur rôle consiste à gérer des événements graphiques (rotations, zooms, déplacement de sprites, etc.) et donc à libérer le processeur principal, qui peut se consacrer à d'autres tâches. Côté mémoire, la ROM (mémoire morte) de 1 Mo (méga-octet), contient le système d'exploitation multitâche Amiga DOS 3.1. La RAM (mémoire vive) totalise 2 Mo de mémoire chip 32 bits, complétée d'une petite mémoire non volatile pour la sauvegarde des parties.

Le lecteur CD

Pour son lecteur CD, Commodore a opté pour un modèle double vitesse (taux de transfert de 300 Ko/s). Les temps d'accès sont très corrects: 300-400 ms environ. Les formats reconnus sont vastes: Amiga CD32, évidemment, mais aussi CD audio, CD+G, CDTV, Video CD avec la cartouche FMV et CD Photo si l'accord avec Kodak aboutit.

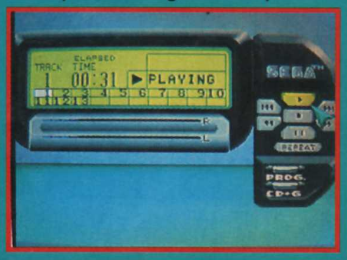
MCDII

La puissance

Le Mega CD II est piloté par un Motorola 68000, processeur 16 bits, cadencé à 12,5 MHz, qui s'ajoute au 68000 7,6 MHz de la Megadrive. Le Z80, processeur 8 bits, n'est présent dans la console que pour assurer la compatibilité via un adaptateur avec la Master System. Là encore, un coprocesseur (Asic) décharge le processeur du Mega CD de diverses fonctions graphiques. La ROM ne totalise que 128 Ko. La RAM est fragmentée en différentes portions: 750 Ko de mémoire principale (auxquels s'ajoutent les 128 Ko de la console elle-même); 64 Ko de mémoire PCM dédiée au son; 16 Ko de mémoire cache pour les effets spéciaux graphiques; enfin, 8 Ko de mémoire non volatile pour sauvegarder les parties.

Le lecteur CD

C'est un modèle simple vitesse (150 Ko/s) avec un temps d'accès moyen d'une seconde. Il lit les jeux Mega CD, les CD Audio et les CD+G.



Mega CD II: gestionnaire CD et mémoire de sauvegarde.

Conclusion

Techniquement, l'Amiga CD32 supplante largement l'ensemble Megadrive-Mega CD II: processeur plus moderne (32 bits) et plus rapide, ROM et RAM plus largement dimensionnées, lecteur CD plus performant (double vitesse).

GLOSSAIRE

- CD+G: CD audio d'un type particulier et rare en France. Il permet d'afficher une image sur de la musique ou de lire les paroles de la chanson en simultané.
- CDTV: premier essai multimédia malheureux de Commodore, combinant un Amiga 500 et un lecteur de CD-Rom simple vitesse.
- FMV: Full Motion Video, ou vidéo plein écran.
- HAM 8: nouveau mode graphique des Amiga 1200, 4000 et CD32, autorisant l'affichage simultané de 256 000 couleurs, au prix toutefois d'un petit conflit de proximité et d'un temps processeur tellement important que les jeux d'action n'utiliseront jamais autant de teintes.
- Mémoire chip: mémoire accessible par tous les processeurs et coprocesseurs graphiques et sonores de la console. Elle sert à stocker les sprites, les bruitages, des données diverses, etc.
- MPEG: c'est le système qui permet de caser 72 minutes de vidéo numérique plein écran sur un banal CD. Un mode de compression de données ultra-puissant.
- Pixel: point élémentaire affichable à l'écran.
- Taux de transfert: quantité de données pouvant être lues en une seconde.
- Temps d'acces: temps moyen mis par la tête de lecture du lecteur laser pour se positionner sur une plage précise du CD-Rom.
- Video CD: nouveau format mondial pour la vidéo numérique plein écran, ratifié par Philips, Commodore, Sony, JVC, Matsushita et Paramount Home Video.

DOSSIER

LES CAPACITES GRAPHIQUES

Amiga CD32: cette version de Pinball Fantasies a beaucoup gagné au niveau des graphismes et de la bande-son, rythmée et pleine de digitalisations. Mais le CD est sous-utilisé!

CD32

L'Amiga CD32 offre une résolution allant de 320 x 200 jusqu'à 800 x 600 pixels (en mode Entrelacé). En mode Normal, l'écran peut afficher 256 couleurs simultanément et jusqu'à 256 000 en mode HAM 8, ces couleurs étant choisies dans une palette de 16 millions de teintes. Les coprocesseurs graphiques permettent de gérer directement 8 sprites de 64 bits.

MCDII

Le Mega CD II offre une résolution constante de 320 x 224 pixels. La palette est limitée à 512 couleurs, l'écran en affichant au maximum 64 simultanément. Un petit conflit de proximité impose une limitation à 16 couleurs par bloc de 8 x 8 pixels. Le processeur Asic complémentaire du Mega CD II offre les mêmes facilités de zoom et de rotation que la Super Nintendo.

Conclusion

Là encore, l'Amiga CD32 l'emporte: résolution supérieure, palette beaucoup plus riche et nombre de couleurs à l'écran plus important. Mais le Mega CD II est tout de même bien plus puissant, côté graphismes, qu'une simple Megadrive. Welcome aux rotations de la SNIN!

Mega CD II, Road Avenger: un des rares titres à exploiter vraiment le support. Tout le jeu se déroule en dessin animé (digitalisations de qualité moyenne). Il suffit d'agir au bon moment, comme dans Dragon's Lair. La jouabilité en souffre.

Mega CD II, Sherlock Holmes: le support CD est ici exploité pour des entretiens filmés, mais la pauvreté des couleurs fait perdre un peu de charme à l'ensemble.

Amiga CD32, Robocod (James Pond II): la bande-son est plus belle et l'intro propose un dessin animé (amusant mais à la qualité de digitalisation très moyenne). Le jeu lui-même est inchangé.

LES CAPACITES SONORES

CD32

L'Amiga CD32 est doté du même processeur sonore que l'ensemble de la gamme Amiga. Ce processeur, de niveau correct, permet le son stéréo sur 4 voies. Il est complété d'un convertisseur digital/analogique 8 bits et du son laser direct CD (l'équivalent de la qualité d'un CD audio).

MCDII

La Megadrive dispose pour sa part de 3 modes de synthèse sonore: classique, FM et PCM pour les digitalisations. L'apport du Mega CD II est très important dans ce domaine: son PCM stéréo 8 voies (utilisé pour la musique des jeux) et, surtout, son convertisseur digital/analogique 16 bits (pour toutes les digitalisations, bruitages, voix, etc.), sans oublier le son laser direct CD.

Conclusion

Dans le domaine du son, l'offre de Sega reprend l'avantage: musiques et bruitages au top niveau!

Amiga CD32, Zool: cette version est exactement superposable à la version Amiga 1200 (et pour cause!). Seule la bande-son est meilleure, le CD devant probablement contenir également une introduction plus détaillée.

Dune Mega CD II: une très belle réalisation, qui utilise pleinement les capacités de la machine: décors et, surtout, digitalisations vocales disponibles dans toutes les langues (cf. preview p. 70).

LES JEUX

La technique, c'est bien. Mais vous savez tous que ce qui fait la supériorité d'une console par rapport à une autre, c'est avant tout le nombre et la qualité des jeux qui lui sont destinés. Voici donc une analyse des ludothèques, encore jeunes, de ces deux machines.

CD32

A l'heure où nous écrivons ces lignes, l'Amiga CD32 ne disposait encore que d'un seul jeu vraiment terminé, James Pond II, alias Robocod. Par rapport aux versions micro et consoles classiques, on peut noter un certain nombre d'améliorations. Tout d'abord, l'importante capacité du support CD a enrichi la présentation d'un véritable dessin animé qui dure quelques minutes et d'une "encyclopédie" présentant les différents protagonistes. Le jeu lui-même a été doté du mode 256 couleurs et de bruitages plus évolués. En revanche, pas de changement significatif dans le scénario, et pas de nouveau tableau. Nous avons pu aussi essayer la version bêta d'autres titres. Pinball Fantasies est similaire à la version Amiga, avec toutefois des écrans plus travaillés, en 256 couleurs, et une bande-son beaucoup plus riche.

Même chose pour Zool, moins impressionnant toutefois en ce qui concerne la bande-son. Oscar est un nouveau jeu de plates-formes en préparation chez Flair: un petit personnage passe d'un film à l'autre, chacun d'eux le plongeant dans un monde différent. Graphiquement, le résultat est splendide, avec graphismes 256 couleurs très détaillés, superbes dégradés, scrolling en parallaxe, et j'en passe... La jouabilité est un peu en retrait mais il ne s'agit encore que d'une version de travail. Diggers est un autre jeu nouveau, inspiré de Lemmings mais dont le scénario est plus axé sur la stratégie pure. Bien d'autres jeux sont prévus dans un avenir proche, principalement des adaptations de grands succès micro passés et à venir: Alfred Chicken, Alien Breed 2, Body Blows, Chaos Engine, Civilization, Dune CD, Inferno (Epic 2), Jurassik Park, Legacy, Lemmings, Microcosm, Mortal Kombat, Project X, Sensible Soccer, Sleepwalker, T.F.X., Utopia 2... Au total, entre 50 et 100 jeux devraient être disponibles pour Noël, proposés par de grands éditeurs anglais en grande majorité, mais aussi français.

A ces jeux propres à l'Amiga CD32 s'ajoute une trentaine de titres CDTV compatibles avec la nouvelle console. On y trouve des jeux mais aussi des CD plus généraux: encyclopédies, éducatifs, etc.

MCDII

Le Mega-CD II dispose déjà d'un certain nombre de CD que vous avez pu découvrir au fil des numéros de Consoles+. A côté de Road Avenger, fourni d'emblée avec le Mega CD II, on peut jouer à Final Fight, Prince of Persia, Sherlock Holmes, After Burner III, Robo Aleste, Wolfchild ou Jaguar XJ220. La transposition CD enrichit le jeu d'une présentation plus évoluée. En revanche, pratiquement aucune différence pour ce qui concerne le jeu lui-même par rapport à la version cartouche, si ce n'est une bande sonore bien supérieure (son laser et/ou digitalisations de grande qualité). Seuls Sherlock Holmes et Road Avenger mettent vraiment à profit le support pour le jeu, l'un pour présenter des interrogatoires filmés, l'autre pour proposer un dessin animé interactif dans la lignée de Dragon's Lair. Mais les limites de la machine (lecteur CD lent, manque de couleurs) se font alors sentir. D'autres titres sont en préparation, réalisés par Sega ou par des éditeurs externes sous licence. Rappelons que l'ensemble de la logithèque Megadrive reste disponible sur cette machine composite.

Amiga CD32, Diggers: il faut contrôler une bande de mineurs un peu idiots (ils ne prennent vraiment aucune initiative). Intéressant mais un peu "prise de tête" et peu fait pour démontrer la valeur du support CD.

Mega-CD II, Jaguar XJ220: un CD complètement sous-exploité, n'offrant rien de bien intéressant par rapport à la version classique.

Conclusion

Ni l'Amiga CD32, ni le Mega CD II ne tirent encore pleinement parti du support CD pour les jeux. Dans la plupart des cas, les améliorations portent sur un lifting de la présentation et de la bande-son, le jeu demeurant pour le reste presque identique aux versions déjà existantes. Toutefois, grâce à ses possibilités graphiques bien supérieures et à son lecteur plus rapide, l'Amiga CD32 est mieux placé pour tirer parti du support CD à l'avenir. Les deux machines devraient être alimentées régulièrement en titres nouveaux.

TROPICO VIDEO
19, Rue du Port
33260 La Teste
Tel/Fax : (16)56.66.65.20

Jeux nécessitant adaptateur

SUPER NINTENDO

Mortal Kombat	540,00
St.Fighter 2 Turbo	595,00
Hook	460,00
Bob	470,00
Lemmings	460,00
The last Vikings	435,00
Prince of Persia	495,00
Final Fight II	550,00
Magical Quest	450,00
Starwars	495,00
Bubsy	520,00
Team NBA Basketball	510,00
Star Fox	450,00
Tiny Toon	470,00
Tom and Jerry	470,00

MEGADRIVE

Jurassic Park	430,00
Mortal Kombat	430,00
Sonic II	395,00
Bubsy	430,00
Bob	430,00
Sunset riders	380,00
Jack Nicklaus	350,00
Amazing tennis	395,00
Tiny Toon	395,00
Cool Spot	395,00

et bien d'autres titres
NEUFS ou **OCCASION,**
ainsi que sur
NEO GEO et **GAME BOY**
(dans la limite des stocks disponibles)

VIDEO CLUB
Contactez-nous

Coupon à retourner à TROPICO VIDEO
19, rue du Port 33260 La Teste

Nom : .....
Prénom : .....
Adresse : .....
.....
Ville : .....
Code Postal : .....
Téléphone : .....

DESIGNATION	QUANTITE	PRIX	MONTANT
+ Frais de Port : 30 F / jeu		TOTAL	

☐ Chèque ☐ Carte bleue / date d'expiration : |_|_|_|_|
numéro carte : |_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|
Date : ..... Signature :

DOSSIER

Le Mega CD II et sa Megadrive.
Pas d'autre extension au menu!

LES PRIX

CD32 L'Amiga CD32 sera commercialisé avec une manette et deux jeux (Oscar et Diggers) au prix de 2 500 francs environ. Les jeux seront vendus entre 250 et 350 francs.

MCDII Le Mega CD II, livré avec Road Avenger, coûte près de 2 000 francs. Il faut y ajouter le prix de la console elle-même (environ 700 francs). Les jeux CD restent au prix des cartouches, soit 350 francs environ.

Conclusion

La machine de Commodore est plus économique que celle de Sega, que ce soit à l'achat ou à l'usage (prix des jeux). Seul avantage financier de Sega: il est possible d'acheter d'abord la console seulement puis le Mega CD II ensuite.

LES EXTENSIONS FUTURES

CD32 Commodore a des projets en quantité pour son petit dernier: carte MPEG permettant la vidéo Full Motion Video et la compatibilité video CD (possibilité d'intégrer un film ou des séquences vidéo sur un laser 12 cms, soit au maximum 72 minutes d'images et de son!); transformation en ordinateur multimédia compatible Amiga 1200 (clavier, souris, lecteur de disquette, emplacement pour disque dur, extension mémoire, connecteurs externes, etc); enfin, gant spécial pour application en réalité virtuelle!
Dans le même ordre d'idée, un lecteur CD permettra bientôt aux Amiga 1200 et 4000 d'utiliser les titres Amiga CD32.

MCDII En ce qui concerne le Mega CD II, le lecteur utilisant déjà le connecteur d'extension de la Megadrive, aucune autre extension importante n'est possible.

Conclusion

Commodore prévoit des extensions très intéressantes pour son Amiga CD32, mais celles-ci s'éloignent parfois des préoccupations d'un fan de jeux vidéo: cartouche FMV, extension micro, etc. De son côté, l'ensemble Megadrive/Mega CD II ne peut pas aller beaucoup plus loin.

Mega CD II, Final Fight: cette version offre une intro plus détaillée et quelques nouveautés dans le scénario. Mais elle reste plus lente et moins colorée que la version Super Famicom.

Amiga CD32, Oscar: c'est la preuve des capacités de la console en matière de graphismes et d'animation.
En revanche, la jouabilité mériterait d'être retravaillée.

Mega CD II, After Burner III: rien de bien passionnant, ni dans le jeu, ni dans la réalisation.

AVIS oui!

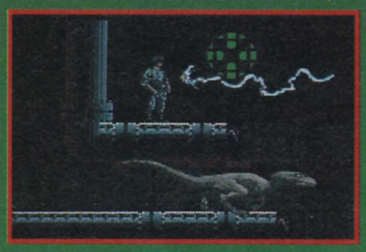
SPY

Ma première impression fut négative. Les graphismes ne me branchaient pas (sablonneux et pas assez colorés!), la maniabilité du personnage ne correspondait pas à ce que j'en attendais, et l'intérêt me semblait limité. Mais, après quelques heures de jeu, mon jugement a évolué. Les graphismes et les couleurs vous plongent dans une ambiance des plus sombres qui correspond bien à celle du film. Si la maniabilité des personnages est restée la même, on s'y fait et, au vu de toutes les positions des sprites, on ne peut qu'apprécier l'ensemble! Quant à la durée de vie, on en a pour son argent, puisque nous avons deux jeux en un. A noter: la difficulté est trop élevée, et l'on est vite rebuté par la répétition des tableaux. Mais, en conclusion, et malgré ses défauts, moi j'aime le jeu et j'achète!

La carte de Jurassic Park. Avant chaque niveau, ce plan vous montrera le chemin parcouru.

Moi Tarzan, toi raptor. Si certains niveaux sont franchement ratés en ce qui concerne les couleurs, la forêt du début est très réussie.

Ces humains veulent m'empêcher d'atteindre la bateau? Mais j'ai plus d'un croc dans ma gueule!



Le raptor est, à mon goût, le plus amusant à diriger. Ce mini-dragon saute à des distances et à des hauteurs vertigineuses, et peut se jucher sur des corniches pas plus larges que ça (ou à peine)! Il est muni d'une mâchoire très efficace mais ses armes favorites demeurent ses griffes rétractiles, de véritables sabres qu'il utilise avec brio.

EDITEUR: SEGA
DISTRIBUTEUR: SEGA
DISPONIBILITE: OUI
PRIX: E

PLATES-FORMES
1 JOUEUR
CONTROLE: BON
DIFFICULTE: MOYENNE
NIVEAU DE DIFFICULTE: 3
CONTINUE: PAR CODE

PRESENTATION 77%

Présentation de l'escapade des dinosaures. Admirez l'aspect "pointilliste" des digits...

GRAPHISMES 70%

Variés et originaux. Mais les décors n'ont pas été dessinés directement en 16 couleurs.

ANIMATION 78%

L'animation des humains et des dinosaures (surtout celle du raptor) est souvent superbe.

MUSIQUE 69%

La musique accompagne correctement l'action mais ne varie guère. Dommage...

BRUITAGES 65%

Divers bruitages digitalisés accompagnent l'action, mais pas toujours à bon escient...

DUREE DE VIE 86%

Grand, difficile... De longues semaines de jeu!

JOUABILITE 79%

Quelques problèmes: les plates-formes hors écran et la nécessité de se positionner au millimètre pour grimper sur l'une d'elles.

INTERET 83%

Sans être un must, Jurassic Park est un excellent jeu, grand, relativement beau, et suffisamment varié pour vous tenir longtemps en haleine.

PREVIEW

JURASSIC PARK

SEGA/MCD
décembre

Vous l'attendiez? Le voici, et, au vu des seules premières images, on peut déjà affirmer que le jeu surpasse largement les versions MD et SNIN. Toute l'aventure, vous la verrez par les yeux du professeur Grant. Ce dernier est prisonnier du parc (ce qui ne nous change guère!) et sa mission consiste à récupérer tous les œufs de dinosaure pour les ramener dans le centre des visiteurs et les détruire. Vous bénéficiez, la plupart du temps, d'images fixes, sur lesquelles vous pouvez avoir une incidence en cliquant dessus. Mais le plus spectaculaire reste encore ces moments où vous devez vous rendre à l'extérieur (alors que vous êtes à l'intérieur!). A ces instants, vous verrez l'image se mettre à scroller vers vous, ce qui vous donnera l'impression que vous êtes véritablement en train de vous déplacer vers la zone recherchée. Ce phénomène est dû à l'utilisation de la Full Motion Video, superbement mise à profit. Un soin tout particulier a été également apporté à la musique, puisque c'est le nouveau programme Q-Sound (utilisé pour la première fois dans Ecco CD) qui nous amène à croire que le son est réel plutôt qu'enregistré. Le résultat est saisissant de réalisme. Malheureusement, ce n'est pas avant la nouvelle année que nous pourrons l'apprécier... Dommage!

Une fois dans le poste de sécurité, veillez bien à observer l'île sous toutes ses coutures, car de nombreux élements peuvent y être découverts.

En plus de l'aventure à proprement parler, vous allez pouvoir récolter de véritables renseignements sur les dinosaures, puisqu'un personnage viendra de temps à autre vous informer sur votre position et sur les habitudes des reptiles géants.

Vous voilà perdu au fin fond de la jungle, laquelle abrite le plus terrifiant des dinosaures, le tyrannosaure. Avant toute chose, ramassez la clef à molette: elle vous servira pour des réparations ultérieures.

Les graphistes developpent généralement sur PC ou Amiga. Etonnant, non? Et le résultat auquel ils sont parvenus ne l'est pas moins.

A première vue, rien de très dangereux, mais retournez-vous un peu, histoire de rigoler: vous n'allez pas être déçu!

" QUE LA FORCE SOIT AVEC TOI "

HAUT-PARLEURS STEREO
qui amplifient des effets-sonores pour un superbe son stéréo.

LOUPE ORIENTABLE
avec lumière qui agrandit et éclaire l'écran LCD du Game Boy TM

ACCES AU BOUTON DE CONTROLE SONORE
du Game Boy TM et au raccordement externe

JOYSTICK HAUTE PERFORMANCE
larges boutons de contrôle pour rendre toute l'excitation des jeux électroniques

BoosterBoy™
pour GAME BOY™

- Installation simple.
- Joystick haute performance.
- Fonctionne sur pile ou adaptateur secteur (non fournis)
- Haut-parleurs stéréo.
- Loupe lumineuse orientable.
- Accès au bouton de contrôle.
- Compartiment écouteurs et réglage écran LCD.
- Compartiment cartouches de jeu.

Photos et illustrations non contractuelles.

Game Boy TM est une marque déposée de Nintendo of America Inc.
Les autres marques citées sont des marques déposées.

Et aussi une gamme complète de Joysticks tout système...

MEGASTICK I, II, III, IV.

MEGAGRIP I, II, III, IV.

MEGAPAD I, II, III, IV.

MEGAMASTER I, II.

Saitek™

Importateur exclusif pour l'Europe :
TRANSECOM

PREVIEW

JURASSIC PARK

OCEAN/SNIN
novembre

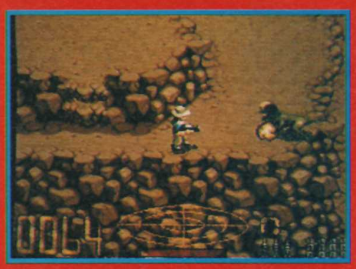
Terrible histoire que celle que je me dois de vous conter: un savant réussit un jour à reconstituer l'ADN des dinosaures (l'ADN est le constituant principal des chromosomes qui, eux-mêmes, sont porteurs du message héréditaire). Il a pu ainsi redonner vie à certains d'entre eux, et a décidé de créer une réserve naturelle: le Jurassic Park. Mais des esprits malintentionnés veillaient. C'est ainsi qu'un des professeurs déroba des échantillons d'ADN pour un laboratoire concurrent et coupa le générateur central pour couvrir sa fuite. Mais le pauvre bougre se fit dévorer par un velociraptor, abandonnant du même coup tout le système de sécurité hors d'état de marche... La suite, vous la connaissez! De nombreuses personnes sont toujours dans le parc, et leur vie est en danger... Dans le jeu, vous incarnez le professeur Grant, l'une des personnes prisonnières dans le parc. Votre mission consiste à libérer l'ensemble des captifs, et, par la même occasion, à détruire tous les œufs de dinosaure. Bien des monstres vous attendent et, pour vous aider à tous les détruire, vous aurez à votre disposition de très nombreuses armes, comme les roquettes, ou encore les fléchettes paralysantes. A première vue, les capacités de la console ont été pleinement exploitées car en plus des phases en 3D dont vous pourrez vous délecter lorsque vous rentrerez dans des habitations, vous aurez le plaisir de jouer à une version 16 Mega qui regorge de surprises. Mais attendons le test pour en juger...

HEEELP!

A différents endroits de votre parcours, vous trouverez des pylônes qui ont pour fonction de renseigner le visiteur. Vous pourrez ainsi récolter quelques informations sur votre quête. Mais ce n'est pas tout! Certains messages vous seront parfois communiqués par les autres captifs... Un bon conseil: ne les négligez pas!

Notez le petit conseil donné par Murphy et prêtez attention à l'effet de transparence dont bénéficie la carte. Superbe!

Les différents dinosaures (du grec "deinos saura", "lézard terrible") sont d'une férocité rare. Il sera difficile d'échapper à leurs griffes.



Le rendu de ces pierres est surprenant. Les graphismes ont beaucoup évolué depuis la présentation du jeu au CES de Chicago.

3D OR NOT 3D, THAT IS THE QUESTION?

Toutes les fois que vous pénétrerez dans des habitations, vous pourrez bénéficier de séquences 3D (calculées sans l'aide du FX, dommage!). Les programmeurs ont travaillé sur une image qui n'occupait qu'un quart de l'écran et l'ont ensuite agrandie. L'inconvénient d'une telle méthode est que l'on y perd en précision. Mais n'ayez crainte, l'image finale a été retravaillée et le résultat définitif est plutôt sympathique.

A la manière d'un Ultima ou d'un Dungeon Master (PC), vous voyez par les yeux du personnage. Mais parfois, il vaut mieux ne pas trop regarder, rapport à votre santé mentale, si vous tenez à la préserver!

La fenêtre n'est pas plein écran, mais les décors sont si détaillés que l'on apprécie tout de même. Ces séquences 3D sont les plus stressantes de toutes les scènes du jeu. On ne s'en lasse pas.

LA NOUVELLE MEGA CD2 !

Pour jouer c'est facile, appelle vite au

36.68.98.01

Une chance de plus si tu tapes le code clé ▶ 260

LA CONSOLE NEO-GEO !

Pour jouer c'est facile, appelle vite au

36.68.98.01

Une chance de plus si tu tapes le code clé ▶ 260

NOUVEAU ! GRACE A TON TELEPHONE, TU PEUX GAGNER TOUS CES SUPER CADEAUX !

LA SUPER NINTENDO !

Pour jouer c'est facile, appelle vite au

36.68.98.01

Une chance de plus si tu tapes le code clé ▶ 260

DES SUPER CARTOUCHES DE JEUX !

Pour jouer c'est facile, appelle vite au

36.68.98.01

Une chance de plus si tu tapes le code clé ▶ 260

BUBSY est distribué par GUILLEMOT INTERNATIONAL SOFTWARE

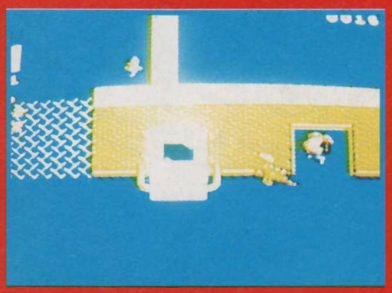
SCESI - Pour les appels en 36.68, la taxation est de 2,19 F/min

JURASSIC PARK

LA VERSION NES

Toujours aux prises avec les dinosaures rebelles du Jurassic Park, le professeur Grant va une nouvelle fois partir à la recherche des bambins prisonniers du parc. Il faudra, comme dans la version GB, détruire les œufs que vous pourrez rencontrer en vue de récupérer les cartes. Celles-ci actionneront l'ouverture des portes derrière lesquelles les enfants sont enfermés. C'est ainsi que, dans le premier niveau, vous tirerez Tim des pattes d'un tricératops, ou que, dans le deuxième niveau, vous pourrez délivrer Lex (la sœur de Tim) de la folie meurtrière d'un tyrannosaure géant. Les niveaux sont immenses et labyrinthiques, ce qui vous obligera à consulter fréquemment les pylônes, lesquels vous fournissent des informations sur votre quête et votre position. Mais, surtout, apprenez à jongler entre les diverses armes que l'on vous propose, car votre survie (et donc celle des enfants!) en dépend...

Faites attention à ce dilophosaure, car un animal qui protège sa progéniture redouble d'agressivité.



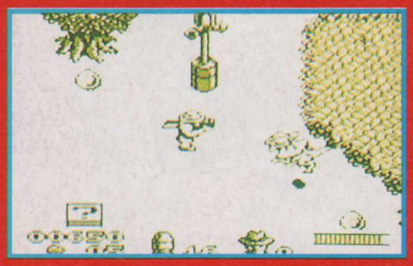
Vous venez d'entrer dans le laboratoire génétique. Votre mission consiste à y trouver l'ordinateur qui contrôle l'ouverture du portail principal.

Il faut détruire ce tyrannosaure avant qu'il ne déguste la petite Lex en guise de pique-nique.

Toutes les munitions utilisées qui auront touché leur cible sont récupérables. Vital, lorsque l'on sait qu'elles s'épuisent vite.

LA VERSION GAME BOY

Vous devez déjà connaître le scénario sur le bout des doigts alors que vous n'avez même pas vu le film, c'est quand même gros! Alors, on va zapper tout de suite. Tout ce que vous avez à savoir, c'est que vous allez incarner le professeur Grant, qui doit délivrer les enfants (étonnamment, la version GB ne vous invite pas à délivrer des adultes!) prisonniers du parc. Mais ce n'est pas tout: non seulement vous allez prendre ces petites canailles en charge, mais vous devrez détruire (ou récupérer) un nombre donné d'œufs de dinosaure, afin de trouver des cartes qui vous permettront d'actionner les ordinateurs du parc (ouf!). Pourquoi les actionner? Pour ouvrir les portails derrière lesquels se trouvent les bambins, bien sûr. A première vue, le jeu semble très vaste, et la partie aventure fort bien ficelée!

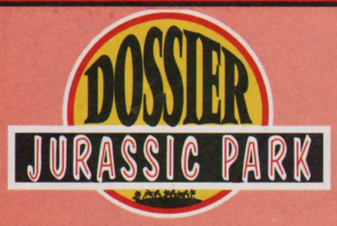


Le pylône vous permet d'obtenir des renseignements sur votre position. Les œufs doivent être récupérés, ainsi que le bonus. Mais prenez garde à ce dernier: il cache une bombe!

Ces quelques images égaient votre progression. Inutiles, mais tellement exotiques!

Le premier boss, ou plutôt "les" premiers boss. Une seule chose à faire: les éviter en laissant Tim (qui a un temps de retard) derrière vous.

COSMIC SPACEHEAD™
Comment prouverais-tu L'Existence de la Terre?
Rejoins le premier touriste alien de l'univers dans une aventure d'arcade cosmique d'un autre monde.
SOUS LICENCE DE SEGA ENTERPRISES LTD. POUR UTILISATION SUR SEGA MEGA DRIVE SYSTEM
SOUS LICENCE DE SEGA ENTERPRISES LTD. POUR UTILISATION SUR SEGA GAME GEAR SYSTEM
SOUS LICENCE DE SEGA ENTERPRISES LTD. POUR UTILISATION SUR SEGA MASTER SYSTEM
DISPONSIBLE SUR:
Amiga, PC, N.E.S.
Codemasters™
POUR PLUS DE RENSEIGNEMENTS VEUILLEZ CONTACTER:
Codemasters Software Company Limited, Stoneythorpe, Southam, Warwickshire, CV33 ODL, R.U.
© 1993 The Codemasters Software Company Ltd. ("Codemasters"). Tous droits réservés. Codemasters et Cosmic Spacehead sont des marques utilisées sous licence par Codemasters Software Company Ltd. Sous licence de Sega Enterprises Ltd. pour utilisation sur Sega Megadrive, Sega Master System, et Sega Game Gear. Megadrive, Master System et Game Gear sont des marques de Sega Enterprises Ltd. Codemasters utilise la marque conformément à la licence. NES est une marque de Nintendo Company Limited. Codemasters n'est en aucune façon affilié ou associé à Nintendo Co. Ltd.



JURASS
LE FILM

S'il y a bien un film qui va vous marquer cette année, voire cette décennie, c'est sans aucun doute "Jurassic Park", de Steven Spielberg, prévu sur nos écrans le 20 octobre. Pourquoi? Tout simplement parce qu'il s'agit d'un véritable chef-d'œuvre, exploitant les techniques les plus avancées en matière d'images de synthèse. Conséquence: les animaux qu'il met en scène — les dinosaures — paraissent plus vrais que nature. Entrez dans le formidable monde des sauriens...

David Téné

L'HISTOIRE

•DINOSAURE: dinosaurien; très vaste groupe de reptiles de l'ère secondaire.

•JURASSIQUE ("jurassic", en anglais): période de l'ère secondaire, entre le trias et le crétacé, marquée par le dépôt d'épaisses couches calcaires, particulièrement dans le Jura.

•JURASSIC PARK: plus grand parc à thème de tous les temps, zoo de conception unique consacré à une espèce disparue depuis des millions d'années, les dinosaures...

Ce parc, c'est un milliardaire un peu dingue, John Hammond, qui en a eu l'idée. Mais attention! il ne s'agit pas d'un gigantesque musée abritant des squelettes reconstitués ou des répliques en matière synthétique.

John Hammond, interprété par le formidable Richard Attenborough, a pour projet de faire découvrir à ses contemporains, de manière concrète et vivante, ce qu'ils n'ont jamais pu rencontrer autrement qu'en rêve ou sous forme de fossile: des dinosaures en chair en os!

Des dinosaures bien vivants

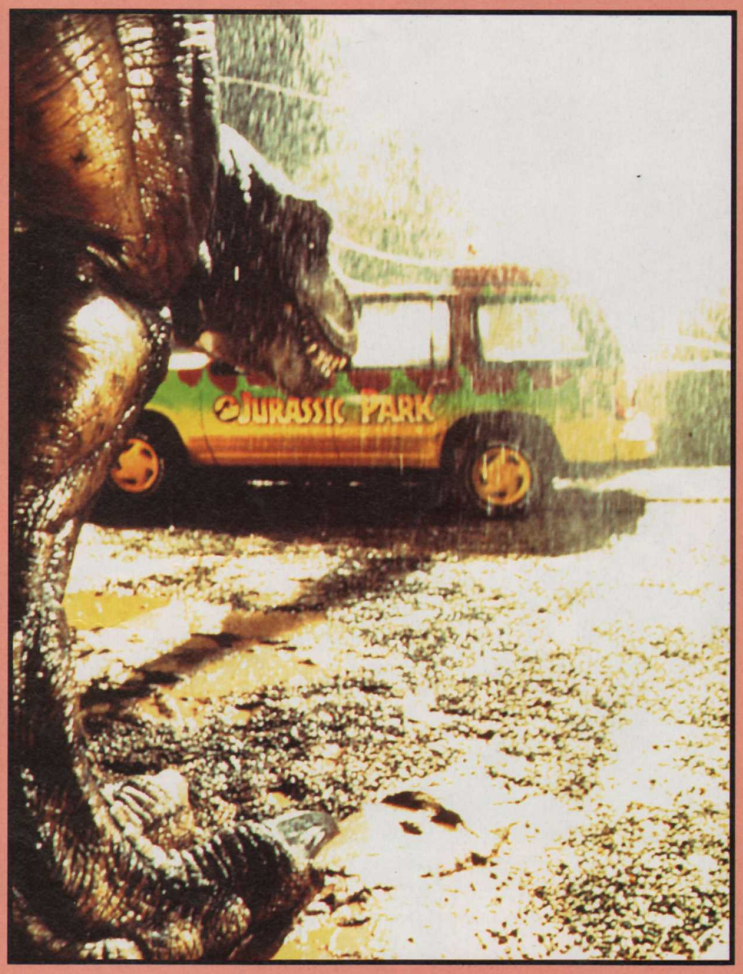
Grâce à quelques gouttes de sang conservées par des moustiques fossilisés dans de l'ambre, l'équipe de chercheurs du milliardaire fou réussit l'exploit de reconstituer la chaîne d'ADN des mastodontes préhistoriques, non sans l'avoir complétée avec l'ADN des amphibiens (grenouilles, lézard, etc.). Résultat: l'espèce disparue depuis tant d'années refait surface, sur une île située au large du Costa Rica. C'est là que Hammond a choisi d'ouvrir son parc. Après avoir débroussaillé la jungle, tracé des routes, élevé des enceintes électrifiées, construit un immense centre d'accueil, installé les systèmes informatiques les plus perfectionnés, il crée un environnement exotique propice à la croissance de ces énormes bêtes.

Les personnages

Tout est prêt, ou presque, et il ne reste au milliardaire qu'à convaincre financiers et assureurs que toutes les mesures de sécurité ont bien été prises. Pour cela, il fait appel, afin qu'ils apportent leur caution, à un couple de paléontologues de renom international, Allan Grant et Ellie Sattler, et à un grand mathématicien, Ian Malcolm, célèbre pour sa théorie du chaos. Mais ce dernier s'inquiète: l'homme ne peut pas contrôler la nature car elle finit toujours par reprendre le dessus...

John Hammond est toutefois extrêmement confiant, car il a tout prévu. Sauf l'imprévu: il lui sera impossible de renverser la vapeur lorsque son paradis préhistorique tournera au cauchemar, c'est-à-dire lorsque les monstres s'échapperont des enclos qui leur étaient réservés...

Les protagonistes, émerveillés, assistent à l'éclosion d'un œuf de tyrannosaure.



Si vous voulez mon avis, la jolie voiture et ses passagers vont passer un sale quart d'heure...

IC PARK

NEWS

LE TEST

Je n'irai pas par quatre chemins: Jurassic Park est extraordinaire. C'est le film à voir impérativement.. Pourquoi? Parce que les effets spéciaux qui sont utilisés nous permettent de visualiser comme "pour de vrai" des animaux qu'aucun être humain n'a jamais vus et ne verra jamais (enfin, je l'espère!).

Une équipe de choc!

Il faut dire que beaucoup de personnes ont travaillé sur le projet et que la concurrence entre les différentes équipes était rude, notamment entre l'équipe de Phil Tippet, créateur du système Gomotion, une version très améliorée de la prise de vues image par image, et l'Industrial Light and Magic, appartenant à George Lucas, remarqué pour ses incroyables images de synthèse dans "Terminator 2".
Le scénario en lui-même ne casse pas des briques, mais à vrai dire, cela n'a pas tellement d'importance, tant les effets spéciaux prennent le dessus. L'auteur, Michael Crichton, avait également signé le roman du même nom.
On peut noter quelques invraisemblances: les savants que l'on aperçoit dans la première moitié du film, l'équipe de Hammond, disparaissent comme par enchantement lorsque la catastrophe se produit. D'autre part, si la théorie selon laquelle les dinosaures reconstitués (tous femelles) sont capables de se reproduire tout seuls est vraie, du moins dans le film, il est étonnant que les chercheurs de Hammond n'y aient pas pensé... Mais je vous le répète, ces détails sont mineurs au regard du plaisir procuré par ce que l'on voit. Pour des raisons pratiques, les quinze espèces de dinosaures décrites par Crichton dans son roman ont été réduites à six: tyrannosaure, vélociraptor, brachiosaure, tricératops, galliminus et dilophosaure. Croyez-moi, cela suffit largement!

Steven Spielberg, le roi de l'angoisse!

Quant au metteur en scène, il s'agit tout simplement de Steven Spielberg. "Jurassic Park" provoque des sensations cent fois supérieures à celles que l'on a pu éprouver devant, par exemple, "Les Dents de la mer"! Qu'est-ce qui a donc poussé Spielberg dans cette aventure? Laissons-lui la parole: "Ce qui m'attirait dans ce projet, c'était le mélange science, aventures et suspense. Le Jurassic Park est à la fois un zoo et un parc à thème, bâti sur l'idée de ramener à la vie les dinosaures... avec toutes les conséquences imprévisibles qui peuvent en découler pour l'homme."
C'est clair, net et précis. Spielberg a pensé a tout, y compris à tous les produits dérivés du film reprenant son logo et qui seront disponibles dès sa sortie: une scène montre même la boutique du parc avec tous les objets qui seront proposés aux futurs visiteurs et qui, en fait, sont destinés aux (sûrement très nombreux) spectateurs du film!
Ai-je besoin de conclure en vous exhortant à aller voir "Jurassic Park"? Ça ne se discute même pas! D'autant moins que ça risque d'être le sujet de conversation au lycée pendant un bon moment. Alors, dès le 20 octobre, foncez!

Grâce à une fusée de détresse, Allan Grant espère attirer l'attention du tyrannosaure pour qu'il cesse de s'en prendre aux passagers du véhicule.

La même technique est employée avec ces projecteurs pour inciter le monstre à se retourner.

Ce qui vous semble être un os est en fait une griffe de vélociraptor.

LES ACTEURS

Richard Attenborough (John Hammond)

La dernière prestation de ce célèbre acteur remonte à 1979 avec "The Human Factor", d'Otto Preminger. Mais rassurez-vous, cela lui a permis pendant ce temps de réaliser ses propres films, tels "Gandhi" ou "Chorus Line".

Laura Dern (Ellie Sattler)

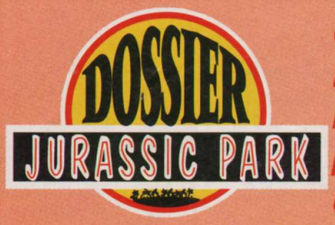
On a pu voir Laura Dern précédemment dans "Mask", "Blue Velvet" (elle y joue la fiancée de Kyle McLachlan) ou encore dans le célèbre "Sailor et Lula".

Sam Neill (Dr Allan Grant)

Sam Neill a tourné dans de nombreux films dont "Un Cri dans la nuit", "A la poursuite d'Octobre rouge" et, plus récemment, dans "La Leçon de piano".

Jeff Goldblum (Ian Malcolm)

C'est sans aucun doute le personnage le plus intéressant de tout le film. Cette sensation est d'autant plus forte que le jeu de Jeff Goldblum est excellent: on a vraiment l'impression que l'acteur est aussi "frappé" que le personnage qu'il interprète. Voici quelques-uns des films dans lesquels Jeff Goldblum s'est illustré: "L'Etoffe des héros", "Série noire pour une nuit blanche", "La Mouche", et la série télé "Timide et sans complexe".



JURASSIC
LE MAKING OF

Oui, Jurassic Park est un très bon film... Mais penchons-nous un peu sur sa réalisation. Mettre en scène des dinosaures de cinq mètres de haut, pesant plusieurs tonnes et commandés par un système complexe de vérins piloté par ordinateur, voilà bien un pari à la hauteur de Spielberg! Consoles+ a mené l'enquête. Voici tous les secrets de la réalisation de "Jurassic Park", le film!

SPIRIT

Jurassic Park n'est pas, loin s'en faut, le premier film qui mette en scène des dinosaures. En 1912, déjà, Winsor McCay livrait "Gertie The Dinosaur". On pouvait y découvrir un adorable brontosaure, animé et expressif, mais qui appartenait plutôt au monde du dessin animé. Par la suite, de très grands titres ont dû tout ou partie de leur succès aux dinosaures: l'inoubliable combat de "King-Kong" contre un terrible ptérodactyle (la première version), "Le Continent oublié" (inspiré d'un roman de Conan Doyle, le père de Sherlock Holmes) passé déjà plusieurs fois sur le petit écran, "Godzilla", et bien d'autres. Mais aucun n'a approché la perfection d'animation qui préside à "Jurassic Park". Si, à la sortie du film, on vous demande ce que vous pensez des effets spéciaux, vous risquez fort de répondre: "Effets spéciaux, quels effets spéciaux? On a tout simplement filmé des dinosaures dans leur habitat naturel." Car c'est en effet la qualité majeure de "Jurassic Park": les reptiles géants prennent vie devant vos yeux de manière tellement réaliste que l'on a bien du mal à imaginer qu'il ne s'agit que d'une fiction!

DES DINOSAURES CREES DE TOUTES PIECES

Depuis le tout début de ce monumental projet, Spielberg a insisté pour que les dinosaures soient aussi fidèles que possible aux données scientifiques actuelles. Mais ce souci de vérité n'a pas toujours pris le pas sur la fiction. Ainsi, les différents dinosaures présents dans le parc n'appartiennent pas à la même époque, certains n'ont donc pas pu se rencontrer dans la réalité. Par ailleurs, si le dilophosaurus portait vraiment deux protubérances en ailes de papillon sur le museau, il n'arborait pas, comme dans le film, de collerette multicolore autour du cou, à la manière de certains lézards australiens actuels. De même, il ne crachait pas sur ses ennemis, et du venin moins que toute autre chose. Il devait plutôt appartenir à la famille des nécrophages, se contentant de dévorer les animaux morts. Mais ces entorses à la réalité, qui viennent accroître l'impact du film, demeurent des exceptions.

L'une des superbes illustrations de Mark "Crash" McCreery, qui a servi de base à la création des dinosaures de "Jurassic Park".

DEUX ANNEES DE DEVELOPPEMENT PREPARATOIRE

Un tel projet nécessite, bien entendu, une somme colossale de travail. Steven Spielberg a confié la direction de l'équipe de création des dinosaures à Stan Winston. Stan Winston s'était déjà illustré dans de très grands succès : "The Terminator", "Alien" et "Terminator 2". Pour le projet "Jurassic Park", Winston a employé plus de 60 artistes, ingénieurs et "marionnettistes".

Avant de travailler à la construction des dinosaures grandeur nature, les artistes ont commencé par exécuter des maquettes de tailles plus réduites.

PARK: DU FILM

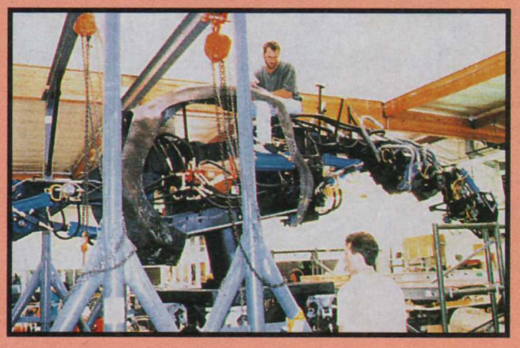
UNE RECHERCHE MINUTIEUSE

La création a été scindée en trois parties: recherche, design et construction. L'étape de recherche a duré une année entière.

Winston et ses assistants ont consulté les paléontologues les plus réputés, visité des muséums d'histoire naturelle du monde entier et épluché des dizaines d'ouvrages scientifiques. L'équipe de création ne s'est pas arrêtée en si bon chemin. Elle a également visionné des films montrant éléphants et rhinocéros dans leur milieu naturel. Il s'agissait de s'inspirer des déplacements de ces gros animaux terrestres bien vivants pour les appliquer aux mouvements de dinosaures morts depuis des millions d'années.

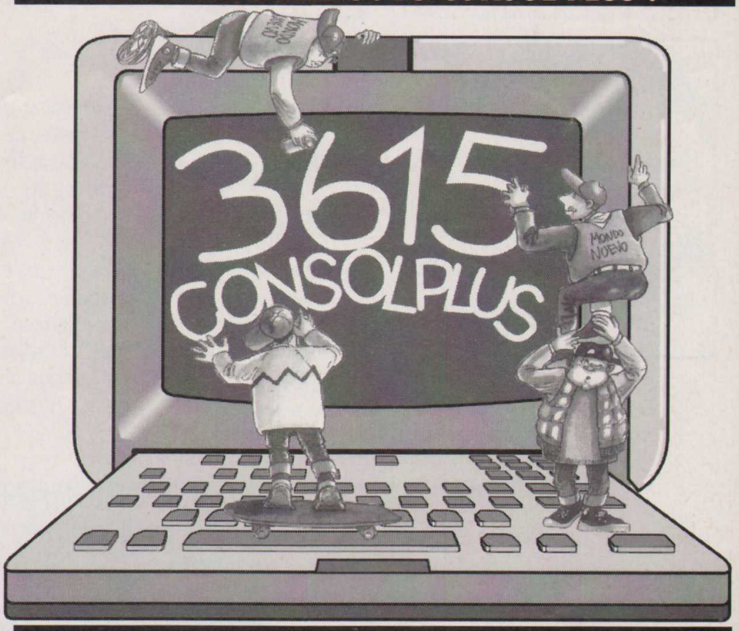
L'immense dessin plaqué au mur va servir de modèle pour façonner la gigantesque maquette animée du T-Rex. Comparez sa taille avec celle des humains pour mieux juger de l'énormité du travail.

La création du T-Rex a été fignolée dans ses moindres détails. Ici, Len Burge ajoute une touche finale à l'une des pattes du monstre.



Les techniques les plus modernes de la mécanique et de l'informatique ont été mises à profit pour animer le corps gigantesque du T-Rex de manière fluide et rapide.

TU VEUX LES MEILLEURS PRIX, LES MEILLEURS ASTUCES ET LE MEILLEUR SERVICE ALORS TAPE VITE 3615 CONSOL PLUS !



MORTAL KOMBAT ®
MEGADRIVE : 449F **S. NINTENDO : 499F**
Si vous trouvez moins cher sur ce produit, CONSOL PLUS vous rembourse la différence !!!

SUPER NES
GOOF TROOP : 479F
ROCK'N ROLL RACING : 479F
OFF ROAD THE BAJA : 479F
ZOMBIES : 479F
ART OF FIGHTING : 549F
TECMO S BOWL : 499F
COOL SPOT : 479F
AERO THE ACROBAT : 479F

JEUX SUPER NINTENDO
CANTONA FOOTBALL : 439F
MISTER NUTZ : 429F
F1 POLE POSITION : 449F
NIGEL MANSELL : 499F
LOST VIKING : 449F
SIM CITY : 449F

FRAIS DE PORT OFFERTS

JEUX MEGADRIVE 395,00F
AERO THE ACROBAT
BRETT HULL HOCKEY
GENERAL CHAOS
LANDSTALKER : 449F
RANGER X
ROCKET KNIGHT ADV
JURASSIC PARK
F.15 STRIKE EAGLE
PUGSY
SPIDER MAN/X.MEN

STREET FIGHTER 2 ARRIVE 499,00F

JEUX NEO GEO
VIEW POINT : 1490F
SAMURAI : 1490F
WORLD HEROES 2 : 1340F
FATAL FURY 2 : 1240F
3 COUNT BOUT : 1240F

Exclusif ! Sur 3615 CONSOL PLUS : SI TU ES BLOQUE DANS UN JEU, DEMANDE TON CODE ACTION REPLAY à MAITRE COSMIC.

ON RACHETE TES CARTOUCHES :
SUP. NINTENDO
SUPER NES
FAMICOM **200F**
MEGA DRIVE **130/150F**
CONSOL PLUS PAYE CASH !!

COMMANDE avec 3615 Consol PLus
- Occasions garanties 3 mois.
- Frais de port gratuits
- Livraison en 48h.
- Les meilleurs prix
- Le plus grand choix

C'est ça être n°1

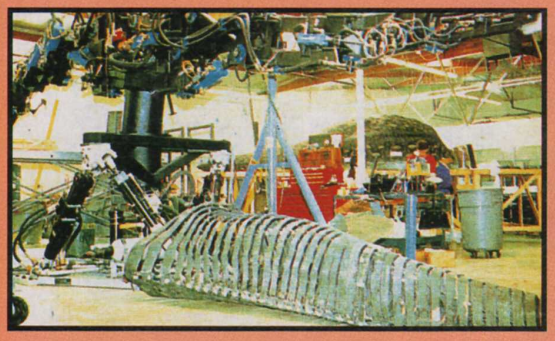
A retourner à CONSOL PLUS - BP 22 - 06801 Cagnes/Mer Cedex
Nom - Prénom .....
Adresse .....
Code postal ..... Ville ..... Tél .....

Titres	Console	Prix
	PORT GRATUIT	0
Contre remboursement + 30F	Total	

Réglement : Je joins ☐ chèque ou ☐ mandat ou
☐ je préfère payer au facteur en ajoutant 30FF, soit par Carte Bleue
numéro ..... expire _ _ / _ _
Tu peux aussi commander par Minitel sur le **3615 CONSOL PLUS**

LIVRAISON GRATUITE : LES FRAIS DE PORT SONT OFFERTS
3615 CONSOL PLUS ... le seul véritable 3615 de la console.
Photos non contractuelles - Offre limitée en fonction des stocks disponibles - Téléphone au : (16) 92.02.06.04
Ce serveur minitel est indépendant de celui du magazine CONSOLES + (TCPlus)

NEWS



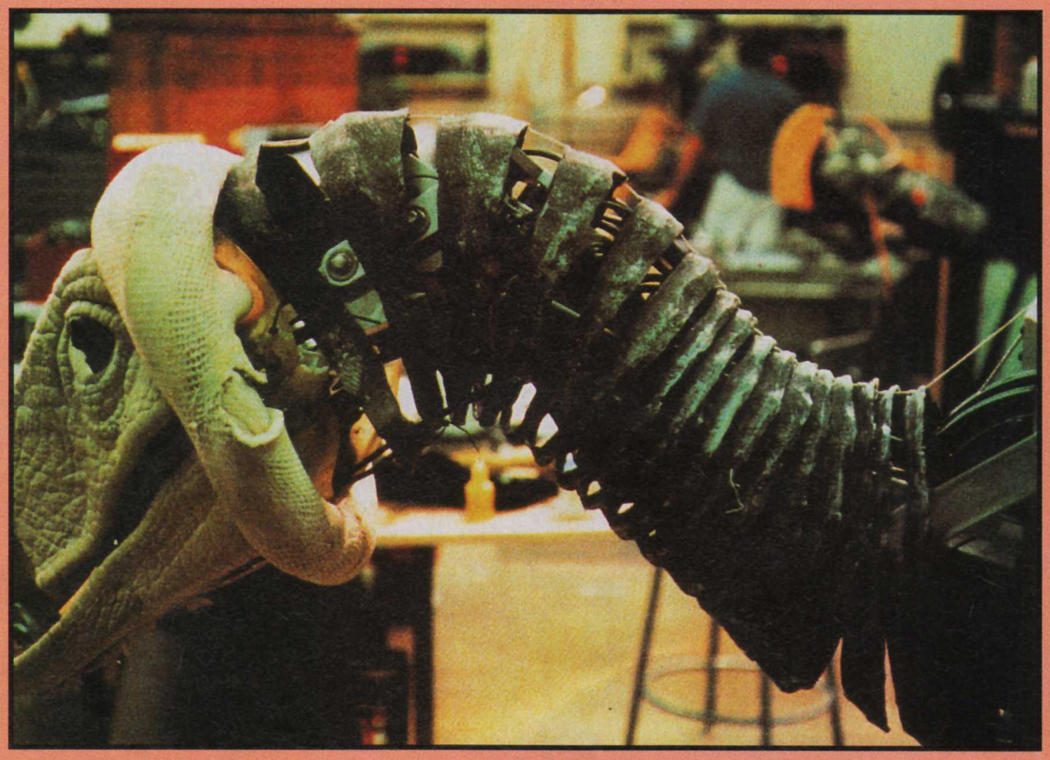
L'armature de la queue du T-Rex en cours de construction. Recouverte ensuite d'une peau, la structure abritera tous les mécanismes indispensables à la fluidité des mouvements.

UN SQUELETTE MOBILE: FIBRE DE VERRE ET 1,5 TONNE DE GLAISE!

Les dessins de Crash ont permis la construction des modèles réduits et des maquettes en taille réelle. La construction de l'effrayant tyrannosaure de 7 mètres est due au génie du Team Rex. Travaillant sur le modèle réduit, ils ont construit un squelette mobile fait de fibre de verre et de 1,5 tonne de glaise. Cette armature a été ensuite recouverte d'une peau en latex, elle-même peinte. Mais il fallait encore animer le monstre. Spielberg n'a pas lésiné sur les moyens: le T-Rex a été monté sur un caisson hydraulique, semblable à ceux qui équipent les simulateurs de vol de l'armée (et, à une tout autre échelle, ceux de Star Tours d'Euro Disney). Ce caisson est piloté par un système informatique autorisant une large étendue de mouvements, très réalistes. Comme l'explique Phil Tippett, grand spécialiste des effets spéciaux ("Stars Wars", "Dragonslayer"): "Nous avons créé des cages thoraciques qui respirent constamment, des jambes dont les muscles se contractent et gonflent lors de la marche, des gorges qui palpitent." Et c'est l'accumulation de ces détails qui donne cette hallucinante impression de réalisme.

IMAGES DE SYNTHESE

Pour compléter le tout, Spielberg et son équipe ont fait appel à Dennis Murren, le génie des effets spéciaux d'Industrial Light & Magic. Certaines scènes utilisent en effet des animations calculées par ordinateur, comme la fuite des gallimimus, ou encore certains épisodes du combat opposant le T-Rex aux raptors.



La peau en latex va recouvrir l'armature du raptor. Cette peau sera ensuite maquillée.

MARK McCREERY: LE GENIE DES DINOSAURES

Le travail de design a commencé avec les fabuleuses esquisses de Mark "Crash" McCreery. Crash est passionné depuis sa plus tendre enfance par les dinosaures. Aussi, sa participation au projet Jurassic Park a été pour lui comme un rêve devenu réalité. McCreery a illustré différentes scènes représentant 8 dinosaures dans des situations diverses. Toutefois, le film n'en contient que 7, le parasaurolophus (dinosaure à tête de canard) ayant été finalement écarté. Dans ses dessins, Crash est resté fidèle à la vérité scientifique, tout en tenant compte de l'aspect pratique. Ainsi, le design a été élaboré conjointement par Crash, Winston, et les sculpteurs. Tout a commencé avec le tyrannosaurus rex. Le portrait de l'animal devait évoquer l'agilité, la vitesse et la férocité. A propos des velociraptors, Crash explique: "L'idée de tels animaux chassant en bande, comme des loups, est effrayante. Même les petits sont impressionnants. Pour illustrer la scène de l'éclosion, j'ai visionné des vidéos montrant la naissance de bébés alligators. Je voulais associer l'innocence du nouveau-né au potentiel de mort des raptors." Pour les triceratops, Crash s'est inspiré de la texture de peau et de l'attitude générale des rhinocéros blancs.

Le raptor, une fois terminé, apparaît plus vrai que nature.

(MD) THE HYPERSTONE HEIST

Pour obtenir le Select Stage

Attention! Les super-tortues mutantes sont de retour dans votre canard préféré pour vous épater avec leur Select Stage.

Lorsque Konami apparaît, faites vite la première série de manipulations.

Continuez à la page de présentation avec la seconde partie du code.

Quand "KONAMI" est à l'écran, faites C, B, B, A, A, A, B, C; un son se fera alors entendre. Puis, à la page de présentation, appuyez sur A, B, B, C, C, C, B, A en maintenant ce dernier enfoncé (le même son se reproduit) et, enfin, pressez Start.

(MD) COOL SPOT

Pour obtenir le Select Stage

Cool Spot est sans aucun doute l'un des plus beaux jeux de plates-formes sur Megadrive. Pour ceux qui n'auraient pas eu le courage d'aller jusqu'au bout de l'aventure, voici un petit coup de pouce qui va leur permettre d'accomplir le niveau dans lequel ils se trouvent.

Tout d'abord la Pause, puis la manip...

... et "LEVEL COMPLETED". Difficile de faire plus simple!

Mettre la pause et presser sur A, B, C, B, A, C, A, B, C, B, A, C.

(MD) MAZING SAGA

Pour jouer avec les boss

Après le test de ce petit jeu de combat, nous vous révélons le code qui va vous permettre d'incarner les boss, ce qui, d'après Spy, donne tout son intérêt au jeu.

Dans le tableau d'options, il n'y a que le Sound Test et le S.E. Test à changer.

Le combat titanesque va commencer, prenez immédiatement vos paris.

Allez dans le tableau d'options et mettez le Sound Test sur 18 et le S.E. Test à 72, puis débutez le jeu.

KONCI GAMES

L' EMPIRE DU JEU

SUPER FAMICOM	
Accessoires	Tel.
Art of fighting	Tel.
Darius Force	549 F
Dragon ball Z II	499 F
Familly tennis	529 F
Final fight II	389 F
Final set	539 F
Formation soccer II	490 F
Jurassic Park	498 F
Macross	539 F
Mario collection	569 F
Mario and Wario	529 F
Mortal Kombat	498 F
Ranma 1/2	489 F
Ranma 1/2 3	649 F
Run Saber	539 F
Sailormoon	549 F
Seiken densetsu 2 (RPG)	619 F
Sengoku Densho	549 F
Sonic wings	549 F
Street fighter II Turbo	480 F
Super air driver	539 F
Super chinese world 2	589 F
Super Turrican	489 F
Super F1 circus II	549 F
Suzuka 8 Hours	549 F
Toruneko (RPG)	629 F
Trinea (RPG)	629 F
World heroes	529 F

MEGADRIVE	
Cool spot	389 F
Flashback	389 F
Gun Star Heroes	389 F
Mortal Kombat	458 F
Rocket Knight	389 F
Street fighter 2' Plus	Tel.
Super shinobi 3	389 F
MEGA CD 2	1800 F
Bari arm CD	479 F
Flying squadron CD	499 F
Silpheed CD	529 F
SONIC CD	Tel.
Thunder Force CD	479F

NEC	
Street fighter 2' CE	499 F
Dracula X (CD)	450 F
Autres	Tel.

NEO GEO	
Samouraï shodown	1600 F
Super side kick	1350 F
World heroes 2	1390 F
Fatal Fury special	1450 F

POUR COMMANDER :
78 72 30 88 Paris faire le 16
Port : 30 F Contre-rembours. : 30 F
12 rue Marc Bloch 69007 Lyon

(SFC)

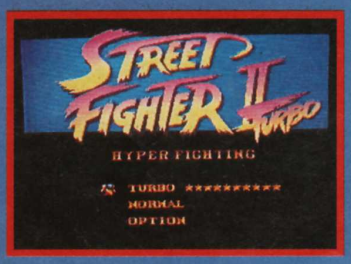
STREET FIGHTER II TURBO

Pour obtenir le mode Turbo 10

Pour les amateurs de sensations fortes, si SFII Turbo ne vous a pas semblé assez "speed", alors tenez-vous bien! En effet, voici LE code qui vous accordera la possibilité de jouer en mode Turbo 10 (10 étoiles). Et croyez-moi, ça décoiffe!

Oh! le beau zoom sur le mot "TURBO". Même dans un jeu pareil, les programmeurs de Capcom trouvent le moyen d'exploiter toutes les richesses de la 16 bits de Nintendo.

Un, deux, trois, quatre, cinq, six, sept, huit, neuf, et dix: je sais encore compter, il y a bien dix étoiles!



Lorsque vous voyez le titre "TURBO" apparaître en lettres énormes, faites avec la seconde manette: bas, R, haut, L, Y, B, X, A.

Pour jouer sans coups spéciaux

Voici un tip qui vous permettra de cloner le jeu et transformera votre cartouche en un jeu de baston plus réaliste. En effet, il vous sera désormais impossible d'exécuter les coups spéciaux. Certes, le jeu perd de sa richesse mais cela invite à un nouveau challenge ceux d'entre vous (comme Tchi, par exemple) qui trouvent le jeu un peu trop facile.

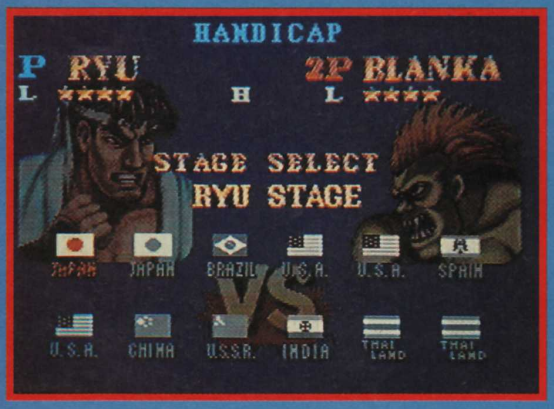
Vous fatiguez pas, les mecs, vos boules de feu ne sont plus là pour vous sauver la mise.

Capcom a donc conservé ce tip. Qui l'eut cru? [NDT: moi]

Au logo "CAPCOM", faites rapidement bas, R, haut, L, Y, B, X et A.

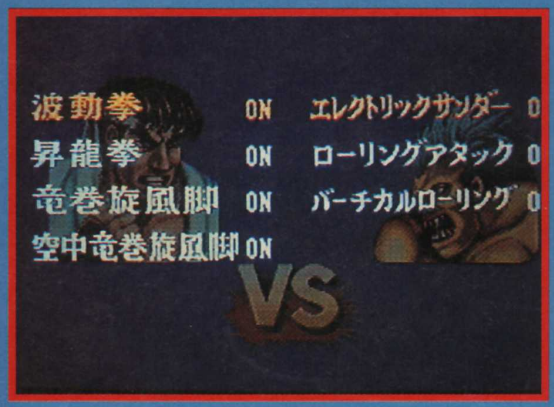
Contrôle des coups spéciaux

Dans le même style que le tip précédent, voici comment vous ôter la possibilité d'utiliser les coups spéciaux. Je sais que c'est incroyable, mais il s'agit de la même manip que celle citée ci-dessus. Seule modification, le moment de l'exécution. Une suggestion: demandez à un ami de venir vous affronter, et ôtez les coups spéciaux de son personnage... C'est sadique, mais pliant. Un petit hic: les coups spéciaux sont écrits en japonais.



Vite, avant que Tchi n'arrive, je rentre le tip lors du choix des personnages.

Avec la deuxième manette, lors du choix du pays, faites la même manip que pour le tip précédent.



Ensuite, j'enlève toutes ses attaques spéciales. Et je vais enfin pouvoir le battre!

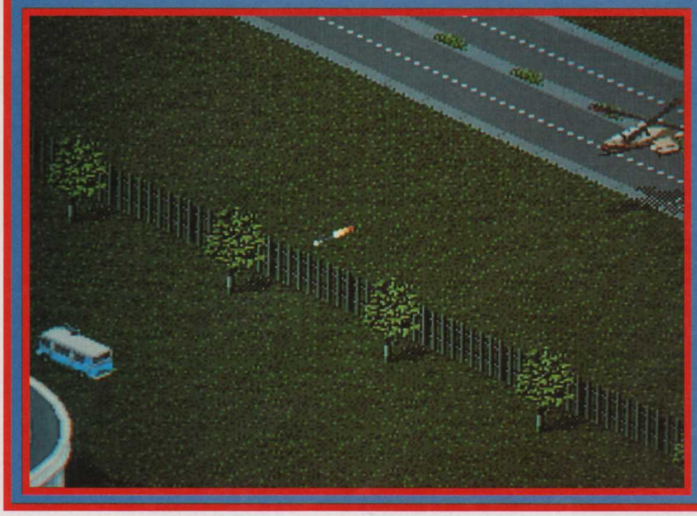
"Etonnant, je n'arrive plus à lancer une Fire Ball..."

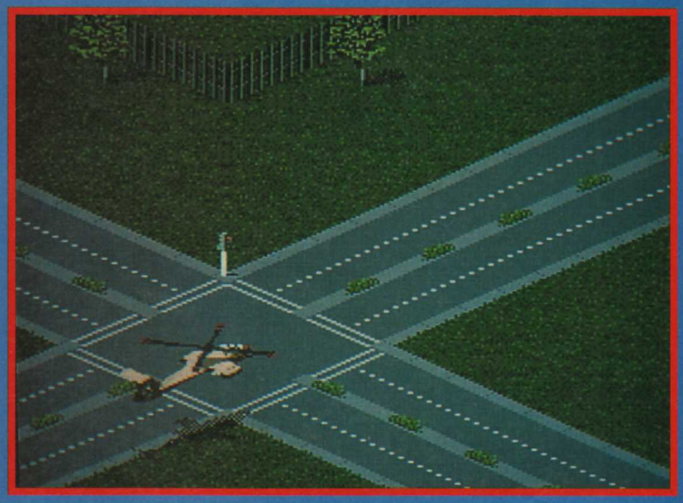
(MD) JUNGLE STRIKE

Les codes des niveaux

Pour fêter la sortie de ce méga-hit digne de son prédécesseur, voici tous les passwords pour ceux qui n'ont pas envie de se prendre la tête.

Une fois détruit, ce camion laissera place à des munitions pour votre hélicoptère.





Alors, ça vient? Si, dans trois secondes, il n'est pas vert, je le "grille"!

- *Sub Hunt: RNGR7N4MYRH*
- *Training Ground: 9V6FR9WNMCZ*
- *Night Srike: XTMKR74MZYV*
- *Puloso City: VNP37PZF9T9*
- *Snow Fortress: W6HJY746JK7*
- *River Raid: THZRSD3BRW3*
- *Moutains: 7GRTHCFDYRH*
- *Washington: N46MDRWT7ST*

(MD) MORTAL KOMBAT

Pour jouer dans le mode Sanglant

Je sens que ce code va faire des ravages! En effet, avec cette campagne ridicule contre la violence dans les jeux vidéo, on aura bientôt de super-jeux de baston sans la moindre goutte d'hémoglobine ou encore des beat'em all censurés à outrance Grâce à Acclaim et au MWB, voici le tip qui va satisfaire les fans de jeux réalistes que vous êtes.

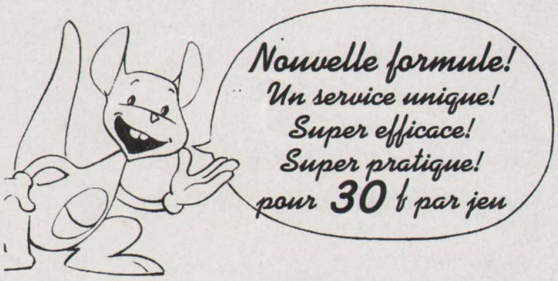
Oh! La petite goutte de sang, on dirait la même qu'à la télé mais en dix mille fois plus petite!

Pendant l'écran de codes "ETHIQUE", faites A, B, A, C, A, B, B.

POUR JOUER + et – CHER

ECHANGEZ VOS JEUX

DANS LES MEILLEURS CONDITIONS AVEC SWAPER l'échangeur!



Demandez vite la documentation contre 1 timbre à :

JMB DIVERDIST

101, avenue du Gal Leclerc - 75014 Paris

Ou sur minitel : 3615 MINIDOC puis SWAPER

C-24

Oui, je désire recevoir les nouvelles conditions du service SWAPER pour l'échange de mes jeux vidéo sur console.

Nom : ..... Prénom : .....

Adresse : .....

.....

TIPS

(SFC) FINAL FIGHT 2

Pour obtenir le mode Versus

De plus en plus de beat'em all proposent un mode Versus. Final Fight 2, une référence en matière de jeux "de baffe", ne pouvait être en reste. Grâce au Versus, on peut enfin éviter les interminables conflits entre les joueurs au moment de choisir les personnages.

A mon humble avis, peu de personnes sensées iraient essayer d'affronter nos deux petits "jumeaux".

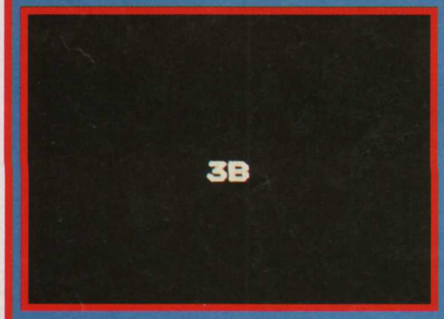
A la page de présentation: bas, bas, haut, haut, droite, gauche, droite, gauche, L, R.

(MD) GOLDEN AXE 3

Pour avoir le Select Stage

Je ne sais pas si c'est également votre cas, mais la saga des Golden Axe m'a passionné. Je n'ai pas pu résister à la tentation de vous offrir sans plus attendre le Stage Select. Remarque: il faut être rapide, très rapide!

C'est ici qu'il faudra entrer la manipulation.



Ce code permet aussi bien de choisir les niveaux que les sous-niveaux.

Lors du choix du personnages, faites A, A, A, A, START, C, C, C, C, C, C.

(SNIN) SUPER PANG

Pour obtenir le Select Stage

Décidément, c'est le mois "Capcom". Après Street Fighter 2 Turbo et Final Fight 2, on a droit au Select Stage de Super Pang. On remarquera une fois de plus que Capcom, fidèle à son image, nous "pond" régulièrement des jeux d'une qualité irréprochable. Bravo Capcom! Bon, revenons à notre Select Stage.

Le nombre que vous voyez au milieu désigne le niveau.

A la page de présentation, faites L, R, R, L. Un nombre apparaît alors au milieu de l'écran: il correspond au niveau choisi.

Passer le dernier niveau relève de l'impossible.

(PCE) TERRA CRESTA 2

Pour obtenir des capsules pendant le jeu

Tout comme pour la Neo Geo, les tips sur PC Engine sont très rares. Il faut savoir que les jeux récents sur cette console ne sont pas légion et que peu de lecteurs nous envoient des astuces intéressantes. Voici tout de même un petit code pour Terra Cresta 2, un shoot'em up très sympathique. Il ajoute des capsules pendant le jeu.

Et hop! trois capsules alors que le jeu vient de commencer... Ça vous en bouche un coin hein?

Durant le jeu, faites I, II, RUN et appuyez sur la droite ensuite.

En plein milieu du jeu, faites: I, II, Run, le jeu est en Pause. Maintenez tous les boutons et pressez sur la droite, et le nombre de capsules augmentera.

CODE ACTION REPLAY

Super Swiv (SNIN)

- SELECT STAGE: 7E2A680x (x = niveau)
- JEEP
  - VIES INFINIES: 7E609Axx (x = nbre de vies)
  - BULLETS INFINIS: 7E60D607
  - PLASMA INFINI: 7E60DE07
  - FLAMMES INFINIES: 7E60DA07
  - IONIC INFINI: 7E60E607
  - LASER INFINI: 7E60E207
- HELI
  - VIES INFINIES: 7E609Cxx (x = nbre de vies)
  - BULLETS INFINIS: 7E60D807
  - PLASMA INFINI: 7E60E007
  - FLAMMES INFINIES: 7E60DC07
  - IONIC INFINI: 7E60E807
  - LASER INFINI: 7E60E407

Codes de Steve Ferber

Super Mario World (SNIN)

- 7E0086FF: Mario sur la glace en permanence
- 7E00437C: Sprites invisibles
- 7E00446F: Mario en ombre chinoise
- 7E0085FF: Mario nage en permanence
- 7E0DBA01: Yoshi remplacé par un quaterback sur un marteau

Codes du Over Game Team

GEMU OTAKU
LE FANA DU JEU

スーパーファミコンSFC

54, rue Sainte-Anne 75002 Paris
M° Pyramides ou 4 Septembre
Tel : 42.96.00.67. / Fax : 42.74.33.49.
Au coeur du quartier japonais

PRIX DE LANCEMENT

Exemples de jeux :
• Ranma 1/2 II • Dragon Ball Z
• Pop'n Twin Bee • Mario All Star
• Sailor Moon et les autres ...
SUR SUPER FAMICOM

Nous reprenons tous jeux et consoles Neo Geo d'occasion

LA BOUTIQUE LA PLUS JAPONAISE DE PARIS !

Heures d'ouverture
Lundi, Mardi, Jeudi,
Vendredi : 14h30 à 18h30.
Mercredi et Samedi :
11h à 12h30 et 14h30 à 18h30

NEO GEO

メガドライブ MD

TIPS

(SFC) DRAGON BALL Z 2

Pour être invincible

Je suis sûr que tous les lecteurs qui possèdent ce jeu vont exulter. En effet, en avant-première et en exclusivité, C+ vous propose l'invincibilité pour le fabuleux Dragon Ball Z 2 sur Super Famicom. Je suis certain que vous vous voyez déjà en train de finir le jeu en mode de difficulté Super (4) pour visionner enfin la véritable fin. Mais il y a comme un petit hic! Ce code vous confère bel et bien l'invincibilité, mais votre adversaire en bénéficie également! Et cela donne des combats interminables puisqu'il n'y a pas de temps limité. C'est donc une fois de plus un tip "marrant mais sans grande utilité", sauf si cela vous amuse de combattre durant cinq jours et quatre nuits. Allez, voici tout de même le tip: après la page de présentation, si vous ne touchez à rien, vous devriez assister au combat opposant Sen Gokou à Piccolo. C'est à cet instant précis qu'il vous faudra opérer.

Sen Gokou: "Attention, chaud devant, je vais t'expédier en enfer!"

Piccolo: "Oui, oui, t'as raison, tu oublies que je suis invincible, petit."

Appuyez sur L + R + Select + Start. Commencez une partie en mode Story ou en mode Versus, sans modifier les options, et vous voilà invincible (vous, mais aussi votre adversaire!).

Pour que l'ordinateur joue à votre place

Cela peut paraître absurde, mais les programmeurs de Bandai ont eu l'idée de doter leur jeu d'un code qui vous donne la possibilité de laisser le contrôle de votre personnage à... l'ordinateur! Ainsi, si vous êtes un joueur moyen, il vous sera désormais possible de battre vos amis les plus forts en laissant la machine jouer à votre place. Petits inconvénients: l'ordinateur n'est pas toujours très fort, et ce tip ne fonctionne qu'en mode Versus.

Pause et, simultanément, A, B, X, Y. Une sonnerie se fait entendre si le tip a correctement fonctionné. Enlevez la Pause, et l'ordinateur prend le relais!

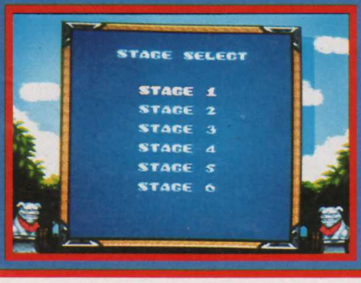
Hiche! Hiche! Hiche! Grâce au tip, je suis en train de mettre la rouste du siècle à Tchi.

(SNIN) POCKY & ROCKY

Pour obtenir le Select Stage

Ce petit shoot'em up sympathique, qui reprend l'ambiance délirante de Goemon Fight, se révèle cruellement difficile. Heureusement, le Select Stage est là pour vous sauver. Remarque: la manipulation doit être entièrement réalisée avec la première manette.

Il est fortement déconseillé de commencer par le dernier niveau: vous avez peu de vies et c'est diablement difficile. Essayez de débuter par le niveau 5, histoire de gagner quelques vies supplémentaires et, surtout, d'obtenir des armes plus puissantes.



Lors du tableau de choix du personnage, maintenez X et Y, puis pressez sur A, A, A, A, B, B, B, B, A, B, A, B, A, B, A, B, sans relâcher X et Y. Une fois cela fait, relâchez X + Y et finissez en appuyant sur START.

C'est ici qu'il faudra effectuer la manipulation.

DRAGON BALL Z 2 (SFC)

Pour faire l'attaque Meteor Smash de Sen Gokou

Amateurs de Dragon Ball Z 2, tenez-vous bien: vous allez avoir droit à la méga-giga-attaque-de-la-mort spéciale de Sen Gokou. Celle-ci ne figurant pas dans la notice, nous nous empressons de la divulguer.

On commence par un petit coup de pied bien placé...

... on continue violemment dans les airs...

... et on l'achève d'un coup de coude rapide!

Prenez Sen Gokou et placez-vous près de votre adversaire. Ensuite, faites rapidement: gauche, bas, droite, haut + B.

(SFC) TETRIS 2 + BOMBLISS

Pour visionner le décor derrière le tableau de jeu

Après le Select Stage que nous vous avions généreusement communiqué il y a deux mois, voici un second tip concernant ce superbe jeu. Malheureusement, il fait partie de la série "marrant mais inutile" et ne vous servira donc pas à grand-chose. En effet, il s'agit de pouvoir visionner le décor se trouvant juste derrière le tableau de jeu.

La plage, la verdure: vous ne trouvez pas que cela évoque les vacances d'été?

Au cours du jeu, faites Pause puis pressez simultanément haut, L et R.

ERRATUM

Attention!! Dans le dernier numéro, vous avez sans doute remarqué l'immense erreur dans le tip concernant Pop'n Twin Bee. Veuillez nous pardonner cette maladresse (personne n'est parfait...). Les responsables seront sévèrement torturés. Voici donc le tip manquant.

Pause puis haut, haut, haut, bas, bas, bas, bas, gauche, droite, gauche, droite, gauche, droite, B, A, B, A, B, A. Otez la Pause.

ACHAT
ECHANGE
LE MAX POUR TON FRIC
PHOTO VIDEO
Echange de Jeux
50 F sur S.N, MD
30 F sur GG, GB
CLIC PHOTO VIDEO
88, BOULEVARD BEAUMARCHAIS - 75011 PARIS TEL : 43 55 60 54 Métro : Chemin Vert
Nintendo et Sega sont des marques déposées

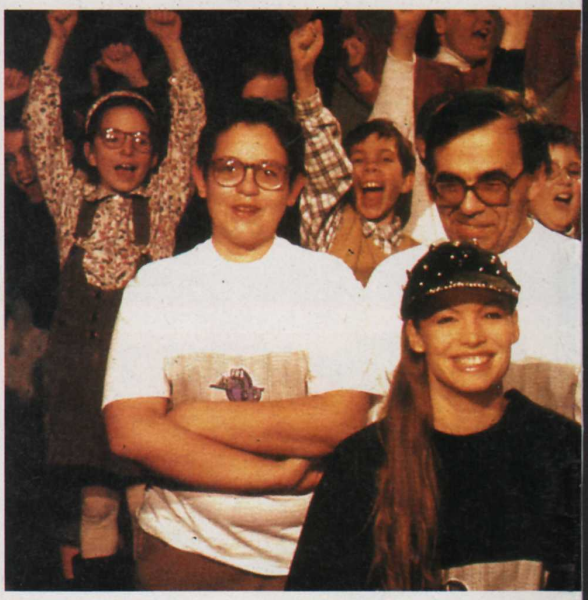
MICROKID'S

avec TILT et

VOS DEMOS NOUS INTERESSENT

GRAND CONCOURS DE CRÉATION GRAPHIQUE

LE DIMANCHE A



A VOS PINCEAUX, A VOS SOURIS !

A VOUS DE CREER LA MASCOTTE DE MICRO KID'S

France 3 CONSOLES+ TILT

Micro Kid's est produit par France 3 et les productions Richard Joffo, avec une réalisation d'Alfred Elter, en collaboration avec les

SUR FRANCE 3

CONSOLES +

9H 30 SUR FRANCE 3

Tout sur l'actualité consoles et micros, des reportages, des interviews, ainsi que le match des champions, le fanzine de la semaine, des démos, et les mascottes sélectionnées pour le grand concours de création graphique. Vous y retrouverez les plus célèbres programmeurs, graphistes, scénaristes et journalistes de l'univers !

Sous le haut patronnage du MINISTERE de la CULTURE et de la FRANCOPHONIE et L'INA, MICRO KID'S lance un grand concours de création graphique, en collaboration avec TILT et CONSOLES +. Deux catégories sont en lice : les "juniors" (de 0 à 15 ans) pourront travailler sur tous supports, les "seniors" (à partir de 16 ans) devront absolument proposer des créations assistées par ordinateur.

équipes de Tilt, Consoles +, du C.N.C. et du ministère de la Culture.

CREATEURS, ENVOYEZ-NOUS VOS FANZINES.

MICRO KID'S

Pour participer aux concours organisés par MICRO KID'S, renvoyez ce bon à : Tilt Micro Kid's, 9-13, rue du Colonel Pierre-Avia, 75754 Paris Cedex 15

Je désire participer au match des champions :

Nom : ..... Prénom : ..... Age : .....

Adresse : .....

.....

Code postal : ..... Ville : ..... Tél : .....

Machine : .....

STREET FIGHTER II'

Street Fighter II' était attendu sur Megadrive depuis le 15 juin 1993 (date présumée de sa sortie mondiale). Le jour "J", rien. Ce titre allait-il être enterré au cimetière des illusions perdues? Non! Le voici, il arrive et il va faire très, très (voire davantage) mal! Eh oui! c'est reparti pour un tour... Toute la rédaction est à nouveau réunie au grand complet dans la salle des ordis. Switch ouvre le débat: "Qui vais-je cogner en premier?" Bonne question, mais nul n'ose y répondre... Ah! si, voici Marc, le pro des jeux de baston sur Neo Geo, qui, tel Bayard en 1515, relève le défi. Le Minolta de Sam crépite... C'est alors que Max débarque en courant dans la salle des ordis: "Planquez vite la cartouche, le MWB va nous la subtiliser pour unspécieux dossier spécial coups spéciaux"... Peter, quant à lui, reste assis dans son coin, et murmure, l'œil fou et la bave aux lèvres: "je suis sûr qu'ils vont sortir une version pour le Mega CD! J'attendrais, le jour et la nuit, j'attendrais toujours..." Pauvre Peter! Et c'est à Spy de rentrer dans la danse: "Ah! je savais bien que SFII sortirait sur Megadrive. Place, les mecs, je vais vous pondre un petit comparatif de derrière les fagots. Mon Mortal Kombat Megadrive est encore chaud, il n'attend que ça!" Et là, c'est l'hécatombe! Devinez qui était derrière l'armoire à photos en train de suivre cette tranche de vie? Devinez qui a surgi, écumante, rugissante, réclamant à cor et à cri ledit comparatif dans les délais les plus brefs? Dans le mille: Pascoualita Chouchou, notre secrétaire de rédac' chérie, adorée, vénérée (vous avez pu l'admirer dans le C+21...)! Comment remettre de l'ordre dans tout ce capharnaüm? Très simple! Il a suffi que Super-JMB sorte de son bureau et confisque la cartouche. Ça fait trois jours et trois nuits qu'il n'est pas sorti de son bureau! Help!

Tout cela pour vous dire qu'un méga-hit attendu depuis la nuit des temps vient de débarquer sur Megadrive. La cartouche est quasiment identique à la version Turbo de SFII sur SNIN et en voici le test!

AVIS — oui!

SAM

Que dire, les amis? Que ce jeu est dément? Je n'étonnerais personne. Commençons par les points négatifs, il y en a très peu: seulement deux, en fait. D'abord et avant tout, la sortie est trop tardive (on a failli attendre). Ensuite, les bruitages ont été bâclés, c'est clair! On a ouï beaucoup mieux sur Megadrive. Viennent ensuite, de l'autre côté du ring, les points positifs. Pour les résumer, je pourrais dire... tout le reste! Et plus particulièrement: des graphismes très réussis, qui exploitent bien les capacités de la Megadrive. On retrouve avec plaisir les thèmes fameux de la version arcade. SFII', bien sûr, nous invite à jouer avec les quatre boss de fin. Sachez enfin que cette cartouche compte 24 Mbits de données, une première sur MD. Un méga-hit!

MEGA HIT

LA VERSION DASH

La version Dash de Street Fighter n'est rien d'autre que la version Prime (Dash est son nom au Japon). Vous pouvez jouer avec n'importe lequel des douze salopards (c'est-à-dire que vous pouvez aussi incarner les quatre boss). Il est également possible d'opposer un personnage à lui-même dans un duel sans pitié. Seules différences avec le mode Turbo: vous ne pouvez pas réaliser les nouveaux coups spéciaux, et la vitesse du jeu n'est pas variable.

Ken en lévitation? Non, pas du tout, il vient juste de se prendre un Blanka en boule sur la tête!

Coups de pied éclairs de Chun Li contre corde à linge de Zangief... Chaud devant!

Voici le tableau écran où vous programmez l'enchaînement des assauts. Attention! vous ne pourrez pas jouer deux fois avec le même personnage.

Chun Li contre Dhalsim: Le coup que Chun Li est en train d'exécuter n'est pas accessible dans la version Prime.

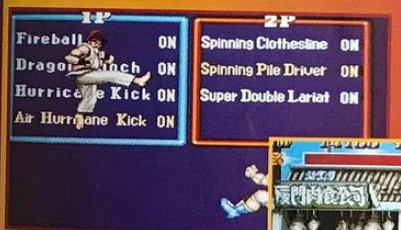
AVIS — oui!

SWITCH

Ah! enfin, ce que j'ai pu l'attendre, ce SFII'. Cette nouvelle mouture est très réussie. C'est presque aussi bon que la version Turbo sur Super Nintendo. Et ici, pas besoin de Cheat Mode pour jouer avec les dix étoiles, c'est-à-dire en vitesse extra-rapide. Sur cette cartouche comme sur celle de la Super Nintendo, on trouve en fait deux jeux: Street Fighter II Turbo et Street Fighter II'. Cette version de 24 Mbits (ce qui fait 3 méga-octets!) enfonce littéralement tous les autres jeux de baston/duel disponibles sur Megadrive. Le pauvre Fatal Fury se retrouve sur les roses, dans les choux, au rancart, et Mortal Kombat à bien du mal à suivre... Allez donc lire à ce sujet notre super-comparatif. Moi, j'achète!

SPECIAL MOVES

Avant de commencer votre combat, vous aurez la possibilité d'activer ou de désactiver certains coups spéciaux, sans code particulier. Ainsi, si vous voulez avoir une chance d'envoyer Marc au tapis, sélectionnez un handicap pour son personnage.



Voici le tableau où vous pouvez configurer l'utilisation de certains coups spéciaux. En l'activant ou en le désactivant, vous pourrez admirer votre personnage en pleine action.

Ici, Ryu a été résolument "bridé": il ne possède plus qu'un seul coup (notez que ce dernier n'est pas réalisable dans la version Prime).

LES TOURNOIS

Une nouveauté, le mode Toumoi. Vous programmez ici un certain nombre de parties, vous sélectionnez les joueurs qui vont s'affronter, et c'est parti pour une série de combats non stop.

Balrog Vs Honda. Remarquez que les noms sont americanisés. Balrog n'est plus M. Bison, comme c'est le cas dans la version japonaise.

Honda Vs Blanka. Chacun réalise un coup spécial. Les mille mains de Honda contre un Blanka électrique!

EDITEUR: CAPCOM
DISTRIBUTEUR: SEGA
DISPONIBILITE: OCTOBRE
PRIX: E

BASTON
2 JOUEURS
CONTROLE: TRES BON
DIFFICULTE: MOYENNE
NIVEAU DE DIFFICULTE: 8
CONTINUE: INFINI

PRESENTATION 93%
Première version où l'on profite de l'intro d'arcade, avec les deux personnages face à un immeuble.

GRAPHISMES 90%
Sur Megadrive, on ne peut pas faire mieux!

ANIMATION 89%
Je n'ai rien remarqué de bien méchant: juste un petit ralentissement. Ma Megadrive devait être fatiguée...

MUSIQUE 85%
Tous les thèmes sont au menu, c'est l'essentiel.

BRUITAGES 68%
"Peut mieux faire mais ne s'applique pas"!

DUREE DE VIE 90%
À deux, vous y reviendrez avec un plaisir certain. Et les nouveaux modes de jeu n'y sont pas pour rien.

JOUABILITE 88%
Dès que vous maîtriserez les coups spéciaux, ça sera vraiment d'enfer (le paradis, quoi!).

INTERET 94%
SFII' met K.O. tous les autres jeu de baston existants sur cette bécane. Un grand hit.

SUPER COMPARATIF SUR MEGADRIVE

STREET FIGHTER II' VS MORTAL KOMBAT

Aprés une centaine de morts par électrocution, une dizaine par inflammation, une petite cinquantaine par explosion du crâne, et près de soixante-douze par implosion "bronchocardiovésiculaire", nous voici fin prêts pour continuer le comparatif entrepris il y a un mois de cela entre Mortal Kombat et Street Fighter II Turbo. Après les versions SNIN, c'est la Megadrive qui monte sur le ring. Pros du paddle et consorts, préparez-vous à vivre les moments les plus palpitants de votre expérience ludique!

SPY

MATCH!

LA REALISATION TECHNIQUE

LA JOUABILITE

La réalisation des coups spéciaux: une fois les différents coups bien en main, leur réalisation est impeccable sur les deux versions. Toutefois, la facilité et la rapidité des enchaînements sur SFII' s'opposent à la relative lenteur d'exécution des coups de MK. Le pad 6 boutons: dans les deux jeux, la gestion est bien pensée. Pour MK, nous retrouvons la disposition des boutons de l'arcade (poings et pieds faibles et forts + 2 boutons de parade). Pour SFII' également, 3 boutons pour les poings, trois boutons pour les pieds (faible, moyen, lent). Un avantage à ce dernier qui nous propose une parade en reculant, et un "niveau" de coups supplémentaire.

LES GRAPHISMES

Les personnages: sur le plan technique on ne peut contester que les images digitalisés de MK prennent le dessus sur les personnages dessinés de SFII'. Toutefois, on aime ou on n'aime pas (les digits!). Et puis les dessins de SFII permettent un contour du personnage plus précis, alors que la digitalisation le rend un peu flou. La taille des spites est à un poil près la même, mais les personnages de SFII' ont l'air plus "costauds" que ceux de MK. Malgré l'emploi de la digitalisation de MK, SFII' l'emporte d'un pixel! Les décors: les deux manquent de couleur. Les décors de SFII' sont plus nombreux et variés (douze contre six!), les animations du second plan sont mieux travaillées et, en ce qui concerne l'originalité, c'est encore SFII' qui l'emporte!

LA VITESSE ET L'ANIMATION

La vitesse: sans Cheat mode, SFII' est plus rapide que MK. Le scrolling est fluide sur les deux versions et les ralentissements mineurs. Avec Cheat Mode, les 10 étoiles du Turbo ne laissent aucune chance à MK. L'animation: pour MK, la fluidité des mouvements des combattants donne un déplacement plus réaliste, mais, sur SFII', les positions de sprites semblent plus nombreuses et variées. Qualité ou variété? Mettons-les à égalité.

L'AMBIANCE SONORE

Les musiques: pour les thèmes, je donnerai l'avantage à SFII', mais c'est une question de goût! Pour la réalisation, on constate que la bande sonore de MK est un peu sourde. Dans les deux cas, la musique colle bien à l'action. Les bruitages et les voix digitalisées: encore une fois, le choix est difficile. La réalisation des voix digitalisées est meilleure sur MK, mais l'ambiance rendue par les bruitages (cris ou impacts) est équivalente dans l'un et l'autre cas. Nous aurions tendance à préférer l'atmosphère de SFII', mais les goûts et les couleurs, ça ne se discute pas. Égalité.

Conclusion

Contre toute attente, les images digitalisées de Mortal Kombat ne prennent pas le dessus sur les solides gaillards de SFII'. Il en va de même pour le reste (à quelques égalités près!), mais MK n'a pas encore dit son dernier mot!

Les décors de fond sont finement travaillés mais ils manquent trop de sprites animés.

Remarquez comme l'ombre de Guyle est mal adaptée à la position qu'il adopte.

En revanche, l'ombre de Rayden est du meilleur effet.

MATCH!

AU CŒUR DE L'ACTION

LE CHOIX DES COMBATTANTS

Chacun des personnages présents a ses atouts et ses faiblesses. Dans SFII', vous pouvez choisir votre combattant parmi douze (y compris les quatres boss) alors que MK n'en propose que sept (plus un huitième, Reptyle, si vous avez le Cheat Mode!). Les personnages de SFII', lui confère une durée de vie plus importante.

LE TOURNOI

Votre parcours: dans les deux versions, douze combats sont proposés. Néanmoins, la linéarité du tounoi de SFII' fait pâle figure au regard de la variété de celui de MK. Les tableaux-bonus: démolition d'un véhicule, destruction d'un mur (SFII') contre bris de planche ou de pierre (MK), le choix est vite fait... c'est SFII' qui l'emporte de par son originalité. Les boss: quatre pour SFII' et deux pour MK... Le nombre fait la force.

LES COUPS SPÉCIAUX

Originalité: même si les coups de MK sont plus originaux (parce que nouveaux), on constate unne certaine similitude entre les deux cartouches. Sur SFII', de nouveaux coups sont disponibles (boule de feu de Chun Li...) mais ils ne peuvent rien contre la violence des "fatalities" de MK. Notons aussi l'aspect "gore" de MK, qui en ravira plus d'un d'entre vous! La quantité: plus de personnages veut aussi dire plus de coup spéciaux, donc plus de fun... SFII' l'emporte.

L'ACTION

La difficulté: en mode Normal, et pour un joueur moyen, MK semble plus facile que SFII'. De plus, le nombre de niveaux de difficulté est plus imposant sur SFII'. L'originalité: jeu de baston contre jeu de baston, le choix est difficile. Toutefois, les styles de combat très personnalisés des ennemis de SFII' induisent une action plus soutenue et moins lassante que celle de MK.

Chun Li est à présent capable de lancer des boules d'énergie. Mais Guyle l'évite avec une facilité déconcertante.

Dans la série "gore", voici la "fatality" de Sub-Zero.

Conclusion

L'aspect "gore" de Mortal Kombat apporte un "plus" intéressant. Pourtant, Street Fighter II' s'impose de par sa variété et son originalité.

Même SFII' a sa dose de sang, à plus petite dose, je l'admets, mais elle l'a, et il fallait le noter!

Conclusion

LE VAINQUEUR?

Vous en êtes encore à vous poser la question? C'est Street fighter II', bien sûr... Il est plus vaste et plus varié que son concurrent. Et il a surtout la qualité que tous les connaisseurs apprécient dans un jeu: on ne s'en lasse pas. Car, même si Mortal Kombat rafraichit un peu notre ludothèque, surtout grâce à son aspect "gore", le jeu devient à la longue trop répétitif, et l'action est trop peu soutenue pour prétendre concurrencer LA référence en matière de jeu de baston, enfin disponible sur MD. En conclusion: Si vous avez pas mal d'argent à investir, achetez les deux (vous avouerez que c'est plus simple!), sinon SFII' est le jeu de baston qu'il vous faut.

LANDSTALKER

Temples mystérieux, donjons malfamés, magiciens maléfiques et monstres errants, le chemin qui mène aux richesses du roi Nole est parsemé d'embûches...

Il y avait Zelda III sur Super Nintendo, il y a désormais Landstalker sur Megadrive. La comparaison est audacieuse, et pourtant totalement justifiée. Mélange idéal d'action et d'aventures, Landstalker est ce qui se fait de mieux sur la console Sega, et ce sera en français! Réalisé par l'équipe de Climax (à qui l'on doit entre autres Shining Force), Landstalker est un jeu de rôles/action en 3D isométrique. Contrairement à la plupart des jeux de rôles, vous ne dirigez qu'un seul personnage, comme dans Zelda III sur Super Nintendo. Vous incarnez Nigel, un mercenaire un peu voleur spécialisé dans la chasse au trésor. Alors qu'il vient d'achever son dernier contrat, Nigel tombe nez à nez avec Friday, une fée poursuivie par une redoutable guerrière et ses sbires monstrueux. Au pied du mur, Friday propose à Nigel de lui divulguer l'emplacement du légendaire trésor du roi Nole en échange de sa protection. Apitoyé par la petite fée, mais aussi appâté par le gain, Nigel accepte de protéger Friday, et se retrouve bon gré mal gré embarqué dans la plus fantastique aventure de toute sa carrière. Bien que jeu de rôles avant tout, Landstalker laisse une grande place à l'action. Outre les nombreuses énigmes à résoudre dans les donjons, l'île que doit explorer Nigel est truffée de monstres errants et de pièges. Le concept de jeu de Landstalker est assez proche de celui utilisé dans Zelda III, surtout en ce qui concerne les combats. Seule la représentation graphique change. Le monde de Landstalker est séparé en plusieurs parties, à la manière d'un puzzle. Au contraire de Zelda, dans lequel une grande étendue de terrain est visible sur un seul écran de jeu, cette fragmentation des lieux permet d'avoir des graphismes très détaillés, et ce malgré les limitations techniques de la Megadrive. Le jeu devrait prochainement sortir en version française.

Observez bien le vieillard au centre de l'écran: c'est vous! Eh oui, pour pénétrer dans certaines maisons, il faudra prendre une apparence plus mature.

Ces plates-formes volantes sont un parfait exemple des énigmes que vous pourrez trouver dans Landstalker. Ce n'est pas facile au début de se déplacer dans ce monde en 3D, mais on s'y fait.

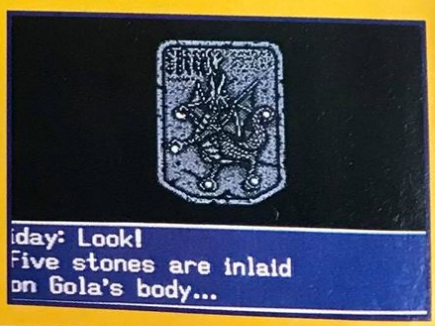
AVIS *oui!*

MARC

Alors là, je tire ma révérence aux programmeurs de chez Climax. Landstalker est sidérant! Franchement, je ne croyais pas la Megadrive capable d'un tel exploit. Bien sûr, les graphismes manquent un peu de couleurs, mais quand même, quel résultat! Ce jeu est purement et simplement génial. L'animation est impeccable, les énigmes corsées, la difficulté bien dosée, il y a de l'humour... je pourrais en parler sans discontinuer. Landstalker fait partie de ces jeux passionnants, ceux qui vous captivent et vous gardent le nez collé à l'écran jusqu'à ce que vous l'ayez terminé. L'histoire est classique mais qu'importe, on s'amuse comme des petits fous. Le maniement du personnage dans la perspective 3D isométrique peut paraître déroutant au début, mais on s'y habitue assez facilement. A posséder absolument.

UNE CARTE ETRANGE

Au cours du jeu, vous découvrirez le secret qui se cache sous la carte de l'île. Les plus perspicaces d'entre vous s'en seront déjà aperçus: l'île est en fait en forme de dragon, comme sur le lithographe (pierre gravée) découvert dans le repaire des voleurs. Maintenant, vous saurez où trouver les cinq gemmes magiques.



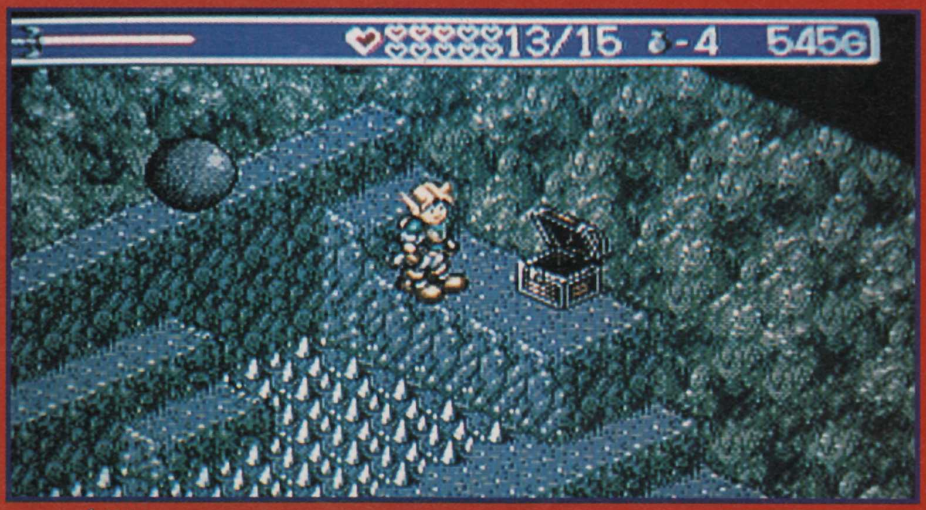
QUELQUES HABITANTS DE LANDSTALKER

Helga est une sorcière. Reste à savoir si elle pratique la magie noire ou la magie blanche...

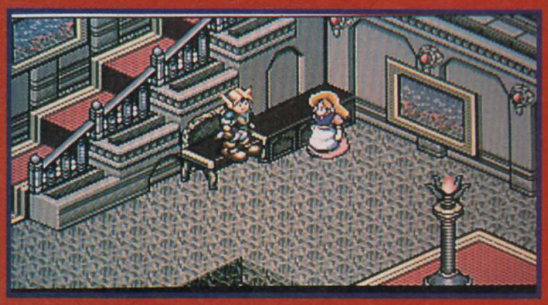
Cette momie est un adversaire redoutable: elle possède le pouvoir de se dédoubler. Un double invisible vous attaque tandis qu'elle vous poursuit.

Kayla vous poursuit tout au long du jeu. Elle aussi est à la recherche des trésors du roi Nole et elle fera tout pour parvenir à ses fins.

Les géants pourpres et les bulles font partie des monstres errants qu'on rencontre sur la route. Une fois morts, ils laissent derrière eux un petit sac de pièces.



Voici une scène classique dans un donjon: des boules roulent dans tous les sens, comme dans Indiania Jones, et des piques jonchent le sol.



Le château de Mercator est peuplé de nombreux serviteurs. En les questionnant, vous apprendrez les derniers potins en date sur le maître des lieux.

La progression n'est pas toujours facile. Bien qu'il soit possible d'explorer une grande partie de l'île, certains endroits resteront inaccessibles au début du jeu.

La sauvegarde est originale: il faut poser le livre des records devant le prêtre, et celui-ci se chargera de sauvegarder votre partie. Principe identique pour acheter des objets ou dormir à l'auberge. Ingénieux.

L'EQUIPEMENT DE VOTRE HEROS

Comme dans tout bon jeu de rôles, le héros dispose de points de vie, d'objets et d'un équipement d'aventurier standard. C'est à partir de cet écran de sélection que vous pourrez équiper votre personnage. Simple, mais suffisant, car les objets sont peu nombreux dans Landstalker, du moins au début de la partie.

ARCUS ODISSEY VS LANDSTALKER

Arcus Odissey est l'une des rares cartouches sur Megadrive à utiliser la 3D isométrique dans un jeu de rôles/action. Malgré une réalisation technique excellente, ce soft passa presque inaperçu lors de sa sortie. Dommage, car il est bourré de qualités. Les graphismes sont superbes, la bande sonore très vivante et, surtout, on peut y jouer à deux. Sans atteindre la profondeur de jeu de Landstalker, Arcus Odissey est un très bon jeu, à l'aspect arcade très développé.

Voici Nigel dans une petite ville au sud de Mercator. Tout le monde de Landstalker est ainsi, avec des donjons, des maisons, des tours, des caves, le tout en 3D isométrique.

L'intérieur d'un donjon avec ses classiques monstres et coffres. Le petit chemin sur la droite de l'écran indique une sortie possible. Landstalker est ainsi divisé en plusieurs pièces de "puzzle".

AVIS *oui!*

SAM

Ce jeu peut-être considéré comme LE meilleur jeu d'aventures sur Megadrive. Techniquement, il est étonnant, et il m'a complètement sidéré, impressionné. Le manque de couleurs de la Megadrive ne se ressent quasiment pas, l'animation est très fluide et un superbe thème musical vous entraînera encore plus loin dans votre aventure. Le scénario est très bien ficelé, avec une multitude de rebondissements et une difficulté croissante. Certes, la maniabilité vous posera quelques problèmes au début, mais vous verrez que cela s'estompe très vite, et que la 3D isométrique ne vous dérangera plus. De surcroît, Sega nous assure que ce jeu va sortir avec des textes intégralement traduits en français. Que demander de plus? Ce jeu est vraiment excellent, un must à posséder dans sa ludothèque.

EDITEUR: CLIMAX
DISTRIBUTEUR: SEGA
DISPONIBILITE: NOVEMBRE
PRIX: E

AVENTURE
1 JOUEUR
CONTROLE: BON
DIFFICULTE: ELEVEE
NIVEAU DE DIFFICULTE: 1
CONTINUE: SAUVEGARDE

PRESENTATION 90%
Une superbe séquence d'introduction semi-interactive.

GRAPHISMES 85%
Les limites de la palette de couleurs sont compensées par un choix judicieux de teintes. Les graphismes regorgent de détails.

ANIMATION 90%
Scrolling, tests de collision... Impeccable!

MUSIQUE 90%
On retrouve certains morceaux de Shining Force, c'est dire si elle est bonne.

BRUITAGES 86%
Les bruitages sont de bonne qualité.

DUREE DE VIE 93%
Des heures et des heures et des heures et des heures et des heures et des h...

JOUABILITE 85%
La 3D isométrique est délicate à manier au début. Mais, finalement, on s'y fait rapidement et... ça baigne!

INTERET 94%
Landstalker est pour l'instant le meilleur jeu de rôles sur Megadrive. Tout bonnement génial. Pour moi, c'est le coup de foudre!

ELITENDO

179 BOULEVARD VOLTAIRE 75011 PARIS
OUVERT LE LUNDI DE 14H à 19H ET DU MARDI AU SAMEDI DE 10H à 19H.
MÉTRO : CHARONNE OU BOULETS-MONTREUIL – RER : NATION.
Tél : 43 48 36 22 – Fax : 43 48 36 24

SUPER FAMICOM

CONSOLE	1399 F	MAGIC JOHNSON SLAM	539 F
STREET FIGHTER II TURBO (MARCHE SUR LA CONSOLE FRANÇAISE)	539 F	PRIME GOAL	539 F
ACTRAISER II	589 F	SUPER SLAP SHOT	539 F
MARIO COLLECTION	589 F	POWER LEAGUE	539 F
DRAGON BALL Z II	**PROMO 489 F**	FINAL SET	589 F
FINAL FIGHT II	**PROMO 279 F**	STAR FOX	399 F
WORLD HEROES	589 F	BOMBER MAN	539 F
DARIUS FORCE	589 F	SUPER AIR DIVER	539 F
SUPER FAMILY TENNIS	539 F	LEGEND OF STAR SWORD	589 F
SENGOKU PENSHO	539 F	SUPER TURIKAN	499 F
RANMA 1/2	549 F	SUPER STAR WARS	499 F
RANMA 1/2 (PART 3) RPG	589 F	GOLF AUGUSTA II	589 F
SOLSTICE II	589 F	SD MOBILE GUNDAM 2	589 F
Y'S IV MASK OF THE SUN	589 F	SUZUKA 8 HOURS	589 F
BATTLE MOBILE	499 F	FORMATION SOCCER 2	539 F
		DODG BALL II	539 F

PASSER VOS COMMANDES EXPRESS PAR TÉLÉPHONE

DES NEWS A PRIX FRACASSE

SUPER NES

MORTAL KOMBAT	529 F	**MIGHT AND MAGIC**	**539 F**
ALIEN 3	**539 F**	ASTERIX	499 F
WWF 2	539 F	UTOPIA	539 F
BUBSY	**539 F**	JURASSIK PARK	539 F

NEO GEO

CONSOLE	2490 F
JOYSTICK	499 F
SAMOURAI	TEL !!
WORLD HEROES II	1390 F
FATAL FURY II	1290 F
SUPER SIDE KICKS	1290 F
SENGOKU II	1290 F
VIEW POINT	1690 F

OCCASIONS

ART OF FIGHTING	949 F
SENGOKU II	1099 F
FATAL FURY II	1099 F
3 COUNT BOUT	1099 F
AUTRES TITRES	TEL !!

MEGADRIVE

STREET FIGHTER II PLUS	DISPO 499 F	JUNGLE STRIKE	375 F
MORTAL KOMBAT	489 F	TINY TOONS	375 F
SHINING FORCE	449 F	THE HUMANS	375 F
FATAL FURY	375 F	COOL SPOT	375 F
FLASH BACK	375 F	BUBSY	375 F
X-MEN	375 F	SHINING FORCE II	TEL !!
JURASSIC PARK	375 F		

ÉCHANGER TOUS VOS JEUX POUR 50 F

ACHAT, ÉCHANGE D'OCCASIONS

MEGA CD

MEGA CD	1990 F	MIGHT AND MAGIC III	449 F
SONIC MEGA CD	499 F	F1 CIRCUS CD	449 F
EYE OF BEHOLDER	499 F	WONDER DOGS	349 F
SILPHEED	499 F	COSMICS FANTASY	349 F

NEC

DUO-R	2150 F
POWER TENNIS	399 F
KABUKI DEN (SCD)	499 F
METAL ANGEL (SCD)	499 F
MAGICOAL (SCD)	499 F
CASTLE DRACULA X	499 F
STARTLING ODYSSEY	419 F
PC COCORON	449 F
MARU II	449 F
BURAI II	449 F
DRAGON KNIGHT II	499 F
NEWS ET COLLECTORS	TEL !!

OCCASIONS

DRAGON SLAYER I	TEL !!
DRAGON SLAYER II	TEL !!
SNATCHER	TEL !!

OCCASIONS SFC-SNES-SNIN

SKY MISSION	199 F
CONTRA III	199 F
OUTER WORLD	249 F
SUPER SOCCER	249 F
SUPER TENNIS	249 F
ROAD RUNNERS	249 F
TORTUES IV	249 F
SUPER GHOULS'N GHOSTS	249 F
SUPER STAR WARS	299 F
ZELDA III	299 F
AMAZING TENNIS	299 F
SONIC BLASTMAN	349 F
STARWING	349 F
MARIO KART	349 F

REVENDEURS NOUS CONTACTER !!!

BON DE COMMANDE : À retourner à Elitendo C+24

Nom : ..... Prénom : .....

Adresse : .....

Code Postal : ..... Ville : .....

N° de téléphone : .....

TITRE	PRIX
FRAIS DE PORT 30 Frs jusqu'à 3 jeux – 50 Frs consoles	
TOTAL À PAYER	

Je règle par : CHÈQUE o MANDAT LETTRE o CARTE BLEUE o

DATE EXPIRATION : . . / . . Signature : .....

RC : 390 776 953
Dans la limite des stocks disponibles
Les prix sont modifiables sans préavis

ASTI

En 50 avant J.-C... La Gaule est entièrement occupée par les Romains. Enfin presque... Un petit village d'irréductibles Gaulois résiste encore et toujours à l'envahisseur.

La suite, tout le monde la connaît... En effet, le scénario du jeu est le même que celui de la bande dessinée. Il vous faudra donc admettre qu'il n'y a pas de princesse à délivrer (fait rare), pas d'objets à récupérer, de bombes à désamorcer... rien de tout cela. Votre seul et unique but ici est de réduire à néant l'envahisseur romain. Cher Astérix, votre mission ne sera pas dépourvue de tout rix. Je m'explix: vous serez exposé aux intempérix, aux attaques furieuses et acharnées de vos ennemix, aux assauts de moult animaux sauvages, aux montagnes, précipix...

Heureusement, au cours de votre long périple, vous trouverez des bonus qui vous permettront d'atteindre des lieux peu fréquentés, de tuer vos rivaux à distance, d'être plus rapide, invincible, ou d'autres qui, tout simplement, regonfleront votre quotient vital. Bien qu'Obélix et Astérix soient deux inséparables compagnons, on ne peut toujours pas jouer à deux simultanément sur cette version Megadrive. Il est en revanche possible, maigre compensation, de choisir tour à tour l'un des deux compères, comme dans la version Master System. Pour pouvoir finir le jeu, le programme met à votre disposition trois vies par personnage, trois crédits et un système de password.

Pour Astérix, la fin d'un niveau est symbolisée par... devinez quoi? Une potion magique, par Toutatis !

AVIS *oui, mais...*

SWITCH

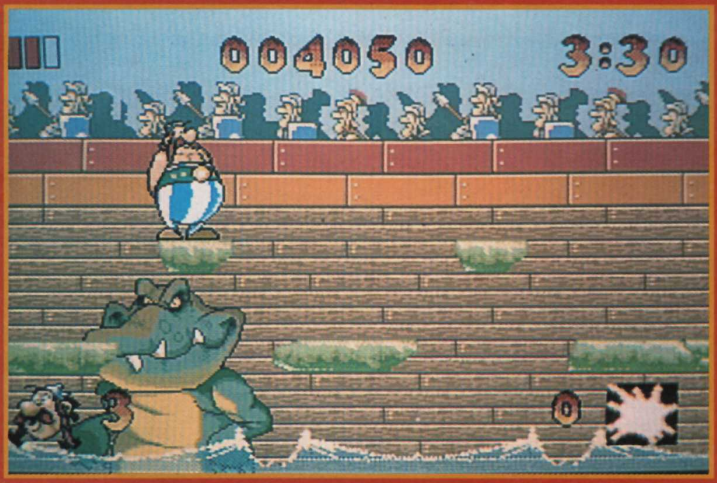
A quand cette fameuse version d'arcade sur laquelle on pourra jouer à deux? Ici, ce n'est toujours pas le cas, et c'est bien dommage. Certes, l'ensemble du jeu sur Megadrive est coloré, chose rare sur cette console. Si Astérix offre un système de jeu assez classique, il nous fait heureusement profiter de quelques trouvailles originales, comme les boss de fin de niveau et les différents moyens de propulsion ou de locomotion mis à votre disposition pour passer les obstacles. Je remarque toutefois que le jeu n'est pas parfaitement "pixellisé" et que les collisions de sprites sont mal gérées. En revanche, on a droit à des scrollings multidirectionnel et différentiel. Un jeu somme toute intéressant, mais que l'on achètera seulement si l'on est un fana des aventures d'Astérix.

DES BOSS ORIGINAUX

Le barde vous barbe? Pour le battre, montez sur le porteur, sautez et frappez!

Pour renvoyer les projectiles, donnez des coups de poing dans les pierres et l'arroseur sera arrosé.

C'est surtout votre vitesse qui vous sauvera de la confrontation avec ce boss: il vous faudra courir le plus rapidement possible pour gagner.



Ici, n'hésitez pas à faire preuve de traîtrise: frappez ce reptile par-derrière!

ERIX

AVIS *oui, mais...*

SAM

Astérix tente d'exploiter les capacités de la Megadrive... mais le résultat n'est pas encore à la hauteur de nos espérances! Les graphismes sont très colorés, ou du moins nous donnent l'impression de l'être. Les personnages sont très proches de ceux de la BD, mais leur animation n'est pas assez poussée. Quant à la musique et aux bruitages, ils ne sont vraiment pas fantastiques, et je dirai même que le tout se révèle très lourd. C'est dommage, car le jeu est long, doté de petites originalités et d'une difficulté bien dosée. Quand on offre à des programmeurs la possibilité de mettre en scène un héros célèbre et qui bénéficie du prestige d'Astérix le Gaulois, j'estime qu'ils devraient tenter de nous pondre une petite merveille telle qu'Aladdin, testé dans ce même numéro. Encore un jeu qui sera vendu pour son nom, et non pour sa qualité... Dommage!

UN JEU PLEIN DE REBONDISSEMENTS

Il arrive souvent qu'il faille user de stratagèmes pour continuer sa route, contourner les pièges ou trouver des bonus. Et, souvent, le héros valse dans les airs...

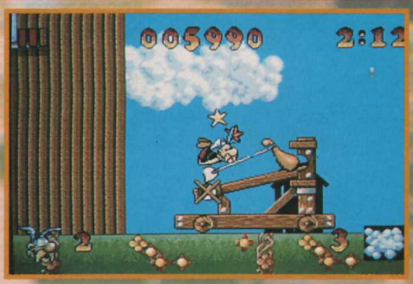
Il faut rebondir sur ce champignon afin de poursuivre plus avant votre chemin.

Symbole de la fin d'un niveau pour Obélix: un menhir, bien sûr!

Mieux que la potion magique et que le klug aux marrons, ce bonus vous rendra rapide et invincible.

Ce cheval, un peu fougueux, vous fera brouter les pâquerettes si vous l'approchez un peu trop.

Cet homme est important: il souffle dans sa pipe et... direction les bonus à gogo!



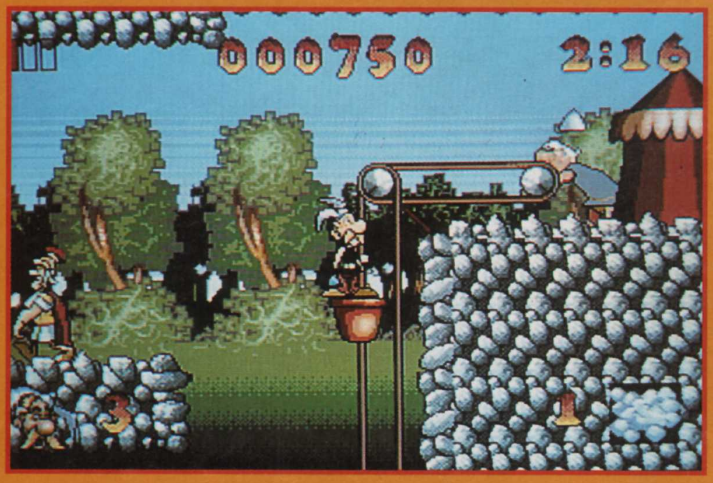
Une fois catapulté dans les airs, faites très attention à votre atterrissage.

MEGADRIVE REVIEW

Il est dommage que les interjections soient tout le temps les mêmes.

Attention au chaudron de cuivre fondu, son contact est fatal.

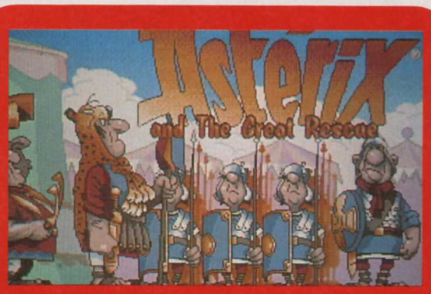
VOS DEPLACEMENTS



Au cours du jeu, vous serez plusieurs fois amené à rencontrer ces petits bonshommes. Serviables et musclés, ils vous hisseront à l'aide d'un treuil.

Les poissons, bien utiles pour poursuivre votre chemin dans les décors aquatiques.

La R.A.T.P., Régie autonome des transports en pieuvre: bien pratique pour franchir des vestiges romains engloutis.



EDITEUR: SEGA
DISTRIBUTEUR: SEGA
DISPONIBILITE: OCTOBRE
PRIX: D

PLATES-FORMES
1 JOUEUR
CONTROLE: BON
DIFFICULTE: MOYENNE
NIVEAU DE DIFFICULTE: 3
CONTINUE: 3

PRESENTATION 70%

Peu recherchée, elle est tirée de la bande dessinée, et présente peu d'intérêt.

GRAPHISMES 82%

Bien colorés. Malheureusement, ils ne sont pas encore assez fins. D'autres jeux ont fait beaucoup mieux dans ce domaine.

ANIMATION 80%

Pas de ralentissement, les sprites se déplacent avec souplesse.

MUSIQUE 60%

Elle varie peu tout au long du jeu, et se prête mal au différentes situations.

BRUITAGES 85%

Ils sont de bonne qualité et nombreux, mais banals.

DUREE DE VIE 75%

Moyennement difficile. On n'a pas forcément envie d'y rejouer après l'avoir terminé.

JOUABILITE 87%

Je regrette que l'on ne puisse pas donner des coups et sauter simultanément...

INTERET 80%

Un bon jeu avec ses défauts et ses qualités. Dans le genre, on a vu mieux.

Master the GAME®

DIRECT U.S.A.

Official and sole Agent of Master the Game USA

Le Number One des Services

"Ne cherchez plus les Titres Introuvables..."

APPELEZ

Tout de suite l'Equipe

Master the GAME

78.94.32.18

+ 1600 Titres

Toutes Consoles

Catalogue Général 20 F

SUPER NES

ADAPTATEUR AD 29	99
ALIENS 3	449
BATMAN RETURNS	459
BUBSY	469
B.O.B.	445
COOL SPOT	TEL
CYBERNATOR	449
CANTONA FOOTBALL	TEL
DESERT STRIKE	399
FATAL FURY	489
F1 POLE POSITION	TEL
FINAL FANTASY 2	479
FINAL FIGHT 2	489
FIRST SAMOURAI	449
FLASHBACK	TEL
HYPER VOLLEY BALL 2	TEL
JURASSIC PARK	TEL
LOST VIKING	445
MAGIC JOHNSON SLAM	TEL
MARIO COLLECTION	TEL
MIGHT & MAGIC 2	489
MORTAL COMBAT	549
MYSTIC QUEST	399
POCKY & ROCKY	469
SHADOW RUN	489
SIM CITY	449
SIM EARTH	499
SONIC BLASTMAN	449
STAR FOX	475
STREET FIGHTER 2 turbo	569
SUPER SLAP SHOT	459
SUPER STAR WARS	449
SUPER BOMBERMAN	TEL
T2 JUDGEMENT DAY	449
TECHMO NBA BASKET	489
TINY TOONS ADV	459
UTOPIA	469
VEGAS STAKES	419
WWF II ROYAL RUMBLE	549

MEGADRIVE/GENESIS

ALIEN 3	399
A.W.S. SOCCER	TEL
AMAZING TENNIS	445
BATTLE TOADS	379
BUBSY	379
B.O.B.	399
CHASE HQ II	399
COOL SPOT	379
DAVIS CUP TENNIS	445
ECCO THE DOLPHIN	379
F 15 STRIKE EAGLE	TEL
FATAL FURY	379
FLASHBACK	379
GENERAL CHAOS	TEL
GLOBAL GLADIATOR	379
HAUNTING	TEL
HARDBALL 3	TEL
JUNGLE STRIKE	379
JURASSIC PARK	379
LEMMING	379
MICRO MACHINES	379
MIG 29	TEL
MORTAL KOMBAT	479
NHLPA HOCKEY 94	TEL
ROCKEY KNIGHT ADV	TEL
ROLLING THUNDER 3	459
SHINNING FORCE	389
SHINOBI 3	459
SPLATTER HOUSE 3	445
STREET FIGHTER 2	TEL
STRIDER II	445
SUMMER CHALLENGE	359
TURTLES NINJA	379
WINBLEDON 2	TEL
X MEN	379

Extrait du Catalogue
AUTRES TITRES
CONSULTEZ NOUS !

SEGA CD

COOL SPOT	419
DRACULA	439
FINAL FIGHT	419
HOOK	419
NIGHT TRAP	TEL
TERMINATOR	TEL
NEWS...	TEL

GAME BOY

ADAMS FAMILY	239
ALIEN 3	249
ALLEWAY	225
BASEBALL	225
BEST OF THE BEST	249
CHASE HQ	249
DOUBLE DRAGON 3	259
JIMMY CONNORS	219
MARIO LAND	195
MORTAL KOMBAT	239
SIDE POCKET	235
SUPER MARIO LAND 2	279
L'EMPIRE CONT. ATTAK	279
F15 STRIKE EAGLE	TEL

GAME GEAR

MORTAL KOMBAT	259
MICKEY MOUSE 2	265
OUT RUN EUROPA	289
STREET OF RAGE	259
STREET OF RAGE	TEL
WINBLEDON TENNIS	245
NEWS...	TEL

NEO GEO

FATAL FURY II	TEL
WORLD HEROES 2	TEL
SAMOURAI SHODOWN	TEL
NOMBREUX TITRES DISPOS	TEL

PROMO CLUB du Mois

* Prix réservés aux Membres du Club

SUPER NES

MORTAL KOMBAT
Version française
499 F*

STREET FIGHTER 2 TURBO[1]
1) Version US 60 Hz fonctionnant avec Adaptateur 60 Hz
499 F*

MEGADRIVE

MORTAL KOMBAT
Version française
459 F*

CLUB Master the GAME

Demandez votre Master Carte et bénéficiez immédiatement des Prix Club

Cotisation annuelle **99 F**

Recevez votre **Carte de Membre**
- **1 T-Shirt Club**
- **1 Casquette Américaine**
- **Le Catalogue général**

Lisez Le Fanzine du Club

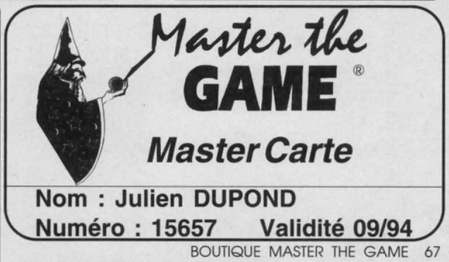
Choisissez les Best of sélectionnés.

Recevez un cadeau d'anniversaire

Economisez avec les Promos Club

Réservez les Nouveautés en priorité

Participez aux Championnats de Jeux Vidéo dans votre région.



BOUTIQUE MASTER THE GAME 67 COURS EMILE ZOLA 69100 VILLEURBANNE

Bon de Commande

A retourner à cette adresse
MASTER THE GAME
BP 2163
69603 VILLEURBANNE Cedex
Tel : 78.94.32.18 Fax : 72.43.95.38

Nom & Prénom
Adresse
C. Postal + Ville
Tél (impératif)
Date de Naissance

Console	DESIGNATION	PRIX
	Emballage + Port	**30**
	Carte CLUB Master the GAME (99F)	
	TOTAL	

☐ Chèque ☐ Carte Crédit ☐ Mandat

Carte de Crédit n°

Expiration |__|__| / |__|__|

Signature Obligatoire :
(des Parents pour les mineurs)

DANS LA LIMITE DES STOCKS DISPONIBLES
OFFRE VALABLE FRANCE METROPOLITAINE

LES MARQUES CITEES SONT DEPOSEES PAR LEURS PROPRIETAIRES RESPECTIFS

C-24

SILPH

Silpheed a fait couler beaucoup d'encre dans nos previews des mois derniers. C'est le premier jeu Sega qui utilise la technique de 3D précalculée (au contraire de Starwing, conçu en 3D en temps réel). Explications...

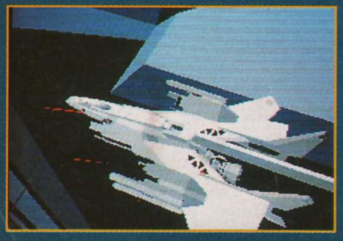
"Hoïïïïssssyo!" Voici à peu près ce que hurla Banana San lorsqu'il découvrit Silpheed en avant-première. Son cri pulvérisa d'ailleurs toutes les fenêtres de l'immeuble! "Arghhh!" gémis-je lorsque ce spectacle galactique s'anima sous mes yeux (j'avais tout juste réussi à faire fuir deux malheureux pucerons qui hantaient la salle de rédaction)! Inutile de faire tout un fromage sur le scénario: il s'agit encore d'aliens infatigables qui veulent envahir la Terre... En revanche, ce qui apparaît bien plus important ici, c'est la réalisation technique de Silpheed. Les programmeurs ont créé plusieurs trajectoires pour votre vaisseau en trois dimensions (une par niveau). Ils les ont ensuite calculées en surfaces pleines non mappées (la 3D nécessite un calcul plus ou moins important de chaque image). Pour résumer, c'est la console qui gère automatiquement vos déplacements dans l'espace. Par ailleurs, au même moment, vous avez également la possibilité de promener votre vaisseau dans toutes les directions de l'écran. Ceux qui ont joué à Starblade ou à Galaxian 3 en salle d'arcade connaissent bien ce principe (le programmeur de Silpheed a d'ailleurs participé aux deux jeux susnommés). Côté stratégie, les bonus tiennent une place importante. Plus vous amassez de capsules de toute sorte, plus le choix de nouvelles armes entre les niveaux sera important, ce qui vous permettra d'acquérir de super-bombes. Sachez enfin que celles-ci seront très utiles pour vous débarrasser des boss de fin de niveau...

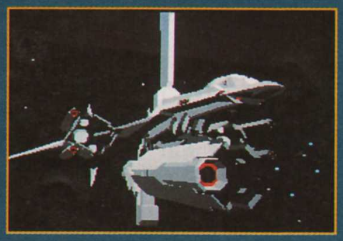
3D CALCULEE OU MAPPING... QU'EST-CE QUE C'EST ?

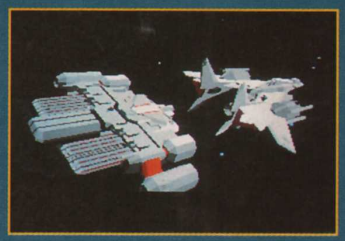
3D en temps réel, surfaces pleines, mapping... Il y a de quoi perdre la boule. Voici quelques explications nécessaires...

- 3D FIL DE FER: imaginez que vous construisiez un cube à l'aide d'un fil de fer. C'est ce qu'on appelle de la 3D fil de fer.
- 3D SURFACES PLEINES: imaginez ensuite que vous recouvriez ce cube d'une feuille de papier, pour lui donner un aspect plus fini. C'est ce que l'on appelle la 3D surfaces pleines. Pendant les calculs, cette "feuille de papier" est très facile à gérer. Ici s'arrête la technique de Silpheed.
- MAPPING: dernière intervention, utilisée pour les nouveaux softs sur PC (CD-Rom en particulier, comme dans The 7th Guest): vous appliquez du papier peint par-dessus cette "feuille de papier". C'est ce que l'on appelle le mapping. Ce papier peint simule une texture (bois, pierre ou autre), et le réalisme est alors absolu.
- TEMPS RÉEL: c'est tout simplement lorsqu'il n'existe aucun temps d'attente entre le moment où vous commandez une action et celui où cette action s'effectue.
- 3D PRÉCALCULÉE: c'est, enfin, lorsque l'on a déterminé une trajectoire et que l'ordinateur la calcule une fois pour toutes. Celui-ci n'aura plus qu'à repasser la scène.

L'animation est tellement rapide que l'on n'a pas le temps de détruire tous les canons.







HEED

AVIS oui !

DOGUY

Pour moi, c'est très simple. Silpheed est, à l'heure actuelle, le seul jeu qui puisse justifier l'achat d'un Mega CD. Ses détracteurs vous diront qu'il ne s'agit que d'un bête shoot'em up... Mais ceux qui ont la chance d'y avoir joué dans le noir, avec le son à fond et sur grand écran, vous diront à quel point Silpheed est prenant. Le support CD est exploité avec intelligence et les sensations sont proches de ce qu'on peut ressentir en jouant à l'excellent Starblade dans les salles d'arcade. Bref, vous l'aurez compris, malgré ses défauts (petits sprites, bande-son quelconque), j'aime beaucoup Silpheed.

SEQUENCE EXPLOSION !

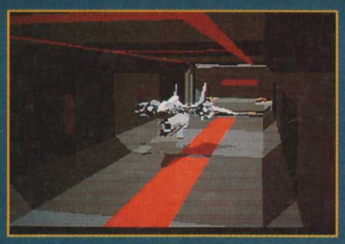
Au premier niveau, un énorme vaisseau approche brusquement et explose sous le feu nourri des gros lasers.

Un petit laser commence par détruire l'aile droite.

Un bref répit...

MEGA HIT

... et il explose littéralement sou vos yeux ébahis.



AVIS *oui!*

PETER

J'avoue que Silpheed est un soft très vicieux. Il vous offre deux premiers niveaux plutôt maussades. Le troisième commence alors à présenter quelque intérêt plus sérieux. Et, à partir du quatrième niveau, c'est l'apocalypse! Vous survolez des bases gigantesques, passez dans les sous-sols, seul face à des dizaines de lasers, de vaisseaux et de missiles! Pour ce qui est du spectacle en 3D, Star Fox/Wing (3D en temps réel), c'est de la gnognote à côté! Et je ne vous parle pas des scènes cinématiques d'intro et de transition! Les déplacements de la caméra sont véritablement impressionnants, et le tout est géré avec une fluidité surprenante. Comme quoi l'emploi d'une 3D précalculée peut s'avérer plus efficace qu'une 3D en temps réel utilisée à des fins trop commerciales... J'achète!

Au quatrième niveau, vous survolez une base géante. Les petits vaisseaux et les lasers vous canarderont comme des malades!

Le sol de la base s'ouvre brusquement, laissant apparaître un sous-sol truffé de tunnels. Quand on sait que les niveaux suivants sont encore plus impressionnants, on a peine à y croire!

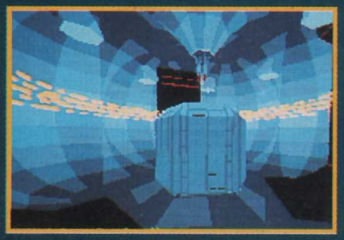
Le deuxième niveau rappelle Starwing: vous naviguez parmi les astéroïdes.

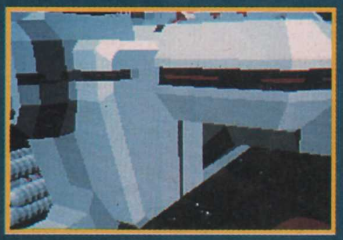
SEQUENCE OPTIONS!

Lorsque vous rencontrez des capsules, forcez-vous à les récupérer. Elles contiennent des bonus qui vous redonneront de l'énergie, de quoi exploser tout ce qui se trouve à l'écran... Et, surtout, entre les niveaux, vous pourrez acquérir de nouvelles armes et de super-bombes en fonction du nombre d'options que vous aurez ramassées.

Pour récupérer les capsules tirez dedans.

Déplacez le curseur pour sélectionner vos armes.





EDITEUR: GAME ARTS
DISTRIBUTEUR: SEGA
DISPONIBILITE: SEPT./OCT.
PRIX: N.C.

SHOOT-THEM-UP
1 JOUEUR
CONTROLE: GENIAL
DIFFICULTE: ELEVEE
NIVEAU DE DIFFICULTE: 2
CONTINUE: 3

PRESENTATION 97%

Techniquement impressionnante, fluide... rien à dire, juste à ouvrir grand ses mirettes.

GRAPHISMES 89%

Les premiers décors sont fades, les suivants coupent le souffle.

ANIMATION 94%

A part une petite erreur dans l'intro, tout est fluide et rapide, et cela malgré le nombre important d'objets animés.

MUSIQUE 80%

Si on laisse de côté quelques orchestrations, on a vu mieux sur Mega CD.

BRUITAGES 79%

Rien d'extraordinaire... Du bon classique.

DUREE DE VIE 92%

Silpheed est un jeu difficile. Une bonne durée de vie en perspective.

JOUABILITE 94%

Le vaisseau est hyper-maniable malgré le nombre de ses positions.

INTERET 93%

Silpheed est un excellent shoot'em up, d'un style différent de celui du célèbre Thunderforce 4. Superbe!

LES BONS PLANS C'EST AU 69 36 40 62

LIVRAISON COLISSIMO 24 - 48 H

Toute commande passée avant 16 h ou reçue le matin part le jour même, suivant la disponibilité des jeux.

LES SUPER NEWS SFC/S NES

ACTRAISER 2	689	MORTAL COMBAT	549
ART OF FIGHTING	689	SUPER EMPIRE STRIKES BACK	589
DRAGON BALL Z 2	589	WORLD HEROES	589
MARIO ALL STARS	589		

LES SUPER PROMOS

SUPER FAMICOM	
ARCUS ODYSSEY (ARCUS SPIRIT)	589
BATMAN RETURNS	399
DARIUS FORCE	589
DEAD DANCE (FIGHTING SPIRIT)	399
DRAGON'S MAGIC (KONAMI)	399
FINAL FIGHT 2	299
FINAL STRECHT 3D F1	589
LOGIC BOMB (FORTRESS)	399
MACROSS	589
MONSTERS (ZOMBIES ATES NEIGHTBOURS)	589
MARIO ET WARIO	589
RANMA 1/2 2	549
RANMA 1/2 3	589
RUN SABER	549
SOLSTICE 2	589
SONIC WINGS (AERO FIGHTERS)	589
STRIKER (ERIC CANTONA FOOTBALL)	549
SUPER AIR DIVER	549
SUPER CHINESE WORLD 2	589
SUZUKA 8 HOURS (NAMCO)	589
STREET FIGHTER 2 TURBO	689
SUPER NES	
AERO THE ACROBAT	499
AGASSI TENNIS	499
BOMBER MAN	549
CHAMPION LEAGUE SOCCER (ACCLAIM)	499
COOL SPOT	499
CYBERNATOR	399
EQUINOX	549
F1 POLE POSITION	549
FINAL FIGHT 2	399
JAGUAR XJ 220	499
JURASSIC PARK	549
MECHANIC WARRIOR (BATTLETECH)	399
NBA BASKET BALL TECMO	399
NIGEL MANSELL G.P.	499
ROCKY RODENT	449
SEVENTH SAGA (ENIX)	549
STREET COMBAT	449
STREET FIGHTER 2 TURBO	589
SUPER BATTLE TOADS	499
SUPER JAMES POND	449
SUPER STAR WARS	449
TOP GEAR 2	499
YOSHI'S COOKIES	399
MEGADRIVE	
ALADIN	395
AERO THE ACROBAT	499
ANOTHER WORLD	349
AXTERIX	395
FORMULA ONE (VROOM)	395
GOLDEN AXE 3	249
JURRASSIC PARK	499
MORTAL COMBAT	499
ROCKET KNIGHT ADVENTURES	499
SHINING FORCE	499
SPIDERMAN VS X-MEN	449
STREET FIGHTER 2' + (AVEC MANETTE 6 BOUTONS)	549

LES SUPER PROMOS NEO GEO

ART OF FIGHTING	1 090	SAMURAI SHOWDOWN	1 690
FATAL FURY 2	1 190	SENGOKU 2	1 290
FATAL FURY SPECIAL	1 690	SUPER SIDE KICKS	1 390
FIRE SUPLEX	1 290	WORLD HEROES 2	1 390
POP'N HUNTER	1 690	VIEW POINT	1 590

LES ACCESSOIRES NINTENDO

MANETTE PATRIOT POUR STREET FIGHTER 2 TURBO ET AUTRES JEUX	199
ADAPTATEUR POUR JEUX ETRANGERS NORMAUX ET FX (STARFOX)	99
ADAPTATEUR POUR JEUX ETRANGER ET JEUX 60 HZ	149
X-TERMINATOR : ACTIONPRO REPLAY + ADAPTATEUR FX POUR STARFOX	399

consoles GAMES

commandez, c'est livré !

Consoles GAMES : 7, Venelle Benjamin Francklin - 91000 Evry

Vente par correspondance uniquement du lundi au samedi, de 11 h 30 à 19 h 30 au 69 36 40 62

TITRE	PRIX	TITRE	PRIX
		PORT COLISSIMO	
		TOTAL A PAYER	

PORT 1 JEU	+ 30 F	CONTRE REMBOURSEMENT JEU NEO	+ 75 F
PORT PAR JEU SUPPLEMENTAIRE	+ 10 F	CONTRE REMBOURSEMENT AUTRE JEU	+ 65 F

NOM : .....

PRENOM : .....

ADRESSE : .....

..... VILLE : .....

CODE POSTAL : ..... TÉL. : .....

☐ CHEQUE

☐ MANDAT LETTRE

☐ CB N° .....

.....

Exp. fin ... /...

Signature

Consoles GAMES : 7, Venelle Benjamin Francklin - 91000 Evry

On ne va pas y aller par quatre chemins. Votre copine Daizy vient de se faire enlever. C'est pas beau comme scénario ça? Allez, hop! Vous voulez savoir qui est l'affreux Gugusse qui a fait le coup? C'est Zaks, le mauvais génie du coin.

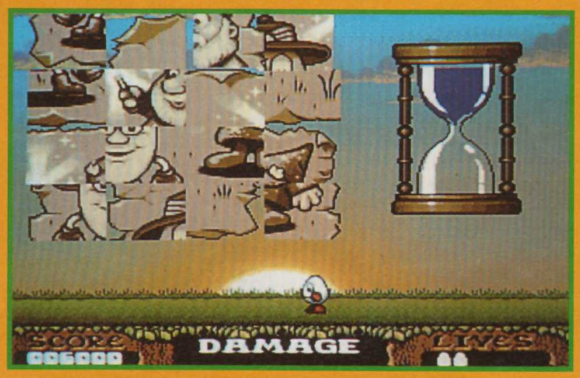
Vous? Vous êtes un fidèle habitant de Yolkfolk, et, comme tous les citoyens de cette cité, vous êtes un œuf! Et la police, qu'est-ce qu'elle fait, la police? Elle ne fait rien... tout simplement parce qu'il n'y a pas de police à Yolkfolk! C'est donc à vous de partir, tout seul, comme un grand, à la recherche de votre tendre (et non moins ovale) compagne. Le monde que vous allez parcourir est peuplé de rats et autres animaux sauvages. Tous n'ont pas spécialement d'a priori envers vous, mais ils se trouvent sur votre chemin. Alors, plutôt que les embêter avec vos histoires, évitez-les (de toute façon, aucun système de tir ou de frappe n'est mis à votre disposition: vous êtes un Yolkfolkien pacifique, et vous le resterez!).

Les personnages humains, ou s'apparentant au genre humain, que vous pourrez rencontrer sont en général plus coriaces. Non pas qu'ils soient agressifs (au contraire), mais ils ne bougent pas, et vous empêchent ainsi de passer. Le seul moyen de les faire se déplacer, c'est de leur présenter un objet auquel ils tiennent particulièrement (tonneau de rhum pour le pirate, pièce d'or pour le gardien ou jambonneau pour le rhino). Une fois que vous aurez compris ce principe, les différentes énigmes n'auront plus de secret pour vous. A moins que...

Car il n'y a pas que des personnages. Voua aurez aussi affaire à des mécanismes qu'il faut mettre en route, et à des passages bloqués qu'il faut débloquer. Pour cela, il faut trouver l'objet correspondant (pas forcément à proximité!), et le ramener près du mécanisme: la clef ouvrira une porte, un pied-de-biche ouvrira une cale... Tout cela paraît simple, mais apprenez que vous ne pourrez transporter que trois objets à la fois, et ceux que vous aurez choisis ne seront pas forcément les bons... Bon courage!

DIZZY, COMMENT IL EST, LE PUZZLE?

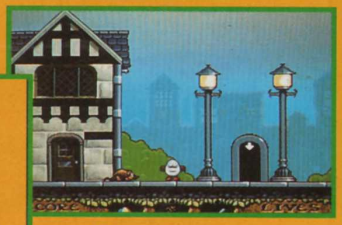
En l'absence de Continue ou d'un quelconque mot de passe, il est indispensable que l'on puisse gagner de nouvelles vies. Mais, comme on dit, tout salaire mérite travail (c'est fait exprès!), et pour avoir de nouvelles vies il faudra faire travailler vos méninges...



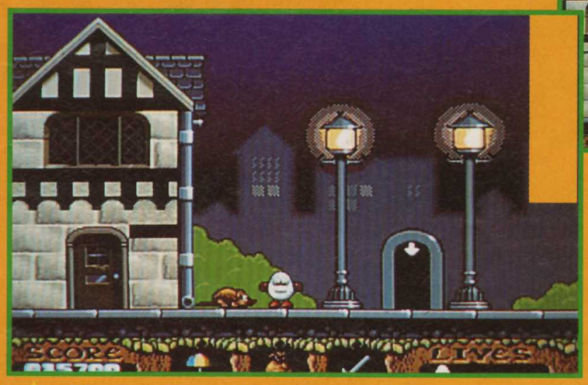
Après un habile mélange des parties du puzzle effectué par le grand Dizzy en personne, il va falloir que vous remettiez le tout en place en vue de...

LE SOLEIL A RENDEZ-VOUS AVEC LA LUNE

Enfin! Eh oui, enfin, les programmeurs ont pensé au jour et à la nuit. C'est vrai, on joue pendant des heures, et le temps ne change jamais, le ciel est toujours semblable! Ici, rien de tel. Vous avancez et constatez avec émerveillement que les dégradés s'obscurcissent et que la nuit approche. Un "plus" sensationnel qui vous transporte d'aise à chaque fois.



Alors que vous vous promenez tranquillement, un étrange animal vous pose problème. Effet magique de Sunny Day?



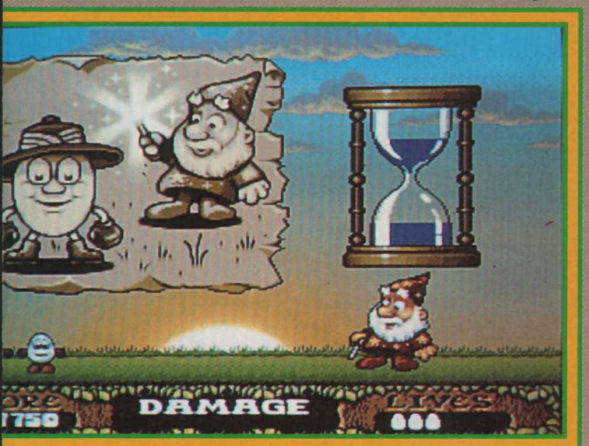
Tout faux! Ces bestioles attaquent de jour comme de nuit. Dites, monsieur le programmeur, vous n'auriez pas pu pousser le réalisme à fond, et les faire dormir la nuit, vos monstres?

AVIS *oui!*

WIEKLEN

Cette partie est tout simplement étonnante. Je ne connaissais pas ce jeu, et après, une première phase de surprise, j'ai découvert toutes ses qualités: l'aventure et l'action sont parfaitement mêlées, pour le plus grand plaisir du joueur. Il y a tout de même quelques menus défauts, notamment en ce qui concerne la difficulté excessive du jeu. Non pas que le jeu soit trop difficile, mais l'absence de sauvegarde nous oblige à recommencer des dizaines et des dizaines de fois les mêmes tableaux, ce qui finit par devenir franchement lassant! Cela dit, Dizzy est tout de même un excellent petit jeu, qui ne décevra pas les pros du joypad. Et puis, il est tellement mignon, ce petit œuf !

ASTIC DIZZY



... récupérer une nouvelle vie! Pendant que vous y êtes, admirez la qualité du dégradé au second plan. Pas de césures, pas de bavures, un travail d'orfèvre.

AVIS oui mais !

SPY

Le relookage dont cette version a été l'objet pour être digne de la Megadrive est des plus intéressant. En sus des décors agréables et colorés que l'on nous propose ici, on apprécie volontiers que la partie aventure ait été quelque peu modifiée. En fait, seuls les objets changent de place, mais cela permettra aux possesseurs de la version NES (C+ 22, 89%) de ne pas s'y retrouver! Ce jeu est très mignon et assez prenant. Mais la jouabilité, l'animation et l'absence de Continue posent vraiment problème. "Fantastique" n'est peut-être pas le qualificatif que j'aurais employé pour décrire Dizzy. Nous sommes en fait plus proches du "tique" pour la taille du sprite que du "fantasme" pour l'intérêt. J'aurais préféré "sympathique". Car c'est vrai qu'il est sympa, Dizzy, mais pas aussi transcendant que nous le laisse présager le titre...

EDITEUR: CODEMASTERS
DISTRIBUTEUR: SEGA
DISPONIBILITE: IMMEDIATE
PRIX: D

AVENTURES
1 JOUEUR
CONTROLE: MOYEN
DIFFICULTE: MOYENNE
NIVEAU DE DIFFICULTE: 1
CONTINUE: -

ENIGMES AU POELE POUR ŒUFS BROUILLES!

Le monde de Yolkfolk regorge de mystères et d'intrigues sibyllines. En plus de devoir amener des objets aux personnages récalcitrants en vue de les faire se déplacer, il vous faudra parfois amener des objets sur des mécanismes pour les actionner (bâton de dynamite sur un déclencheur, pelle sur une ébauche de trou, etc.).

En plus d'indiquer votre position, cet écran vous fournit des infos sur l'utilisation des objets. Chaque mot est important: si on vous dit qu'une pioche est inoxydable, vous allez devoir l'amener dans l'eau...

Nous restons ici dans le domaine du raisonnable. La logique est respectée et l'objet était tout proche du personnage... Mais, par la suite, cela risque de se corser.

Le tonneau que vous voyez voler se trouve dans la ville. Faites attention, vous risquez de le prendre pour un élément du décor et donc de ne pas le repérer tout de suite.

PRESENTATION	**77%**
L'écran-titre et la galerie de portraits sont fort sympathiques.	
GRAPHISMES	**75%**
C'est bien travaillé, et le choix des couleurs est trés bon.	
ANIMATION	**49%**
Celle de la NES, trait pour trait... Dommage!	
MUSIQUE	**72%**
Des relents de Rolo (C+ 18, 85%), très agréables, et parfaitement dans l'ambiance.	
BRUITAGES	**30%**
Carrément inexistants, ou alors médiocres.	
DUREE DE VIE	**85%**
L'absence de Continue ou de mots de passe rend le jeu particulièrement long.	
JOUABILITE	**69%**
On ne peut pas modifier la trajectoire de Dizzy lors de ses sauts, et cela s'avère vite gênant pour pouvoir progresser aisément dans le jeu.	
INTERET	**78%**
Un soft beau, varié mais qui devient, en l'absence de Continue, trop vite lassant. Toutefois, ce petit jeu ne manque pas de charme.	

HAUNT STARRING POLTER

HEYY! Pas mal, ce skate, t'as vu cette vitesse? Mais qu'est-ce que c'est que ce truc qui grésille là-dessous? HEYY! les roues s'font la malle. B... de... [La censure a frappé, NDLR] Arrêtez-moi, j'vais me prendre le camion!

"Qu'est-ce qui m'arrive? Je me sens tout léger! c'est pourtant pas les brocolis de ce matin? Mais pourquoi n'allume-t-il pas la lumière? Et d'abord, où je suis, là? Mais qu'est-ce donc que cette odeur?... Ça y est, j'y suis... C'est, c'est, c'est... LA MORT!"

A ce moment, une voix lointaine et ténébreuse se fit entendre...

"Tu as tout compris, Polterguy, tu viens de trépasser. Et maintenant, tu es là, parmi nous, au royaume des morts. Mais tu as de la chance, mon jeune ami, nous te donnerons la possibilité de te venger de Vito Sardini, concepteur de ton skate tueur."

Et voilà toute l'histoire... Polterguy est donc devenu ce que nous avons l'habitude d'appeler un fantôme. Son pouvoir, il le tire de l'"Ecto", une substance verdâtre qu'il va récupérer dans des mondes parallèles, et que les initiés appellent Donjons. Et c'est grâce à cet Ecto que Polterguy joue des tours à la famille Sardini. Car, vous l'avez compris, le but de Polter est de faire fuir les quatre membres de la famille Sardini de leur demeure (ils en ont quatre en tout!)! Il peut pour cela envoûter tous les objets de la maison, le sol, les jouets, les plantes, les portes... En tout, près de 500 tours vous sont proposés. Et, à chaque fois, vous effraierez un peu plus les personnages. Leur terreur est d'ailleurs symbolisée par ces niveaux: calme, effrayé, moyennement effrayé, très effrayé, et complètement terrorisé. A ce dernier stade, ils fuient, et vous pouvez passer à quelqu'un d'autre... Ainsi va la vie, ou plutôt la mort!

AVIS *oui, mais...*

SPY

"Oui": pour le fun que ce jeu nous propose. "Mais": parce que ce jeu dévoile trop vite ses limites. Je m'explique. Je pense que Marc ne sera pas le seul à se poiler devant les réactions des personnages autour de notre fantôme... En fait, pas un seul d'entre vous ne pourra y résister. Toutefois, rigoler c'est bien, mais jouer longtemps, c'est mieux. Et, au bout du compte, une fois que vous aurez vu leurs têtes une bonne dizaine de fois, vous serez sans doute un peu refroidi. De plus, les actions proposées sont sommaires. Vous envoûtez les objets, vous évitez le chien et les Ecto Beast, et vous repartez dans les Donjons. Point. Ça va un temps, mais à la longue ça devient ennuyeux. Toutefois, "rendons à Cesar ce qui est à Cesar", et admettons que le fait de pouvoir jouer à deux redonne pas mal de peps à la cartouche, et que l'originalité du concept vaut à lui seul tous les détours. Don't R.I.P, dear Polterguy... HAVE FUN!

LA FAMILLE SARDINE

Elle est t'y pas mignonne, cette petite famille Sardine?

Vito Sardini

Flo Sardini

Mimi Sardini

Tony Sardini

VOS DIFFERENTS POUVOIRS

Vous avez compris que vous devez effrayer les quatre membres de la famille Sardini pour les faire fuir, l'un après l'autre, de leur demeure. Pour mener à bien cette mission, vous pourrez envoûter les objets, qui se mettent à scintiller sur votre passage, ou encore utiliser des sortilèges. Mais prenez garde, la première méthode est coûteuse en Ecto, et, pour accomplir la seconde, vous devrez ramasser les sortilèges dans les Donjons.

Cinq sortilèges vous sont proposés. Chacun a une fonction bien particulière et ne devra être utilisé qu'à bon escient.

Une lueur jaune scintille devant ce meuble: cela vous indique que vous pouvez l'envoûter en pénétrant à l'intérieur puis, ensuite, déclencher sa manifestation quand vous le voudrez.

Ici, c'est une lueur bleue: une fois que vous aurez investi le meuble, il se manifestera ensuite de lui-même (il bougera pour attirer la victime), sans que vous ayez à l'actionner.

MEGADRIVE REVIEW

ING GUY

La barre rouge, à la place de votre niveau d'Ecto, vous indique que vous venez de prendre le contrôle du personnage de glace... Amusez-vous!

MEME LES FANTOMES PEUVENT MOURIR

Les donjons dans lesquels vous devrez vous rendre pour faire le plein d'Ecto sont les seuls endroits du jeu où vous pourrez "mourir". Vous y vagabondez pour récupérer des flaques vertes (symbolisant l'Ecto) et des lettres rouges (symbolisant les sortilèges), et tout ça en évitant les pièges disséminés un peu partout.

Si vous vous approchez trop près des mains qui sont dissimulées dans le mur, vous risquez de déguster ferme! Evitez également avec soin le cercueil, car les secrets qu'il renferme sont terrifiants.

En mode 2 joueurs, vous devrez ramasser plus d'Ecto que l'autre. Le vainqueur aura le privilège de hanter la maison en premier, mais une fois qu'il n'aura plus d'Ecto, il laissera sa place à l'autre!

Prenez garde! Ces têtes volantes ne sont autres que des Ecto Beast. Elles sont attirées par l'Ecto, et ne vous feront pas de cadeau si vous vous trouvez à proximité.

AVIS *oui!*

MARC

Quand Spy m'a montré Haunting, je suis tout de suite tombé sous le charme de ce jeu d'Electronic Arts.
Avec toutes les cartouches qui passent entre nos mains, ça fait du bien de temps en temps de voir un jeu original, vraiment original! Cette histoire de héros fantôme qui persécute ses assassins, c'est poilant! L'humour est omniprésent, le jeu étant truffé d'un tas de petites animations sympa et rigolotes. Je n'ai pu m'empêcher de rire lorsque j'ai vu la petite fille "pisser dans son froc" ou Flo hurler de terreur, les yeux exorbités, gros comme des oranges. Ce fut un véritable plaisir de découvrir et d'explorer Haunting. Je doute cependant que sa durée de vie soit énorme, car l'effet de surprise joue un rôle vital. Mais qu'à cela ne tienne! Ce jeu est très sympa, je vous le conseille sans hésiter.

EDITEUR: ELECTRONIC ARTS
DISTRIBUTEUR: GUILLEMOT I.
DISPONIBILITE: OCTOBRE
PRIX: D

ACTION
2 JOUEURS
CONTROLE: TRES MOYEN
DIFFICULTE: MOYENNE
NIVEAU DE DIFFICULTE: -
CONTINUE: -

PRESENTATION 82%
On nous présente les différents protagonistes d'une manière très sympathique.

GRAPHISMES 74%
La 3D isométrique est bien exploitée, mais l'ensemble souffre de légers "bugs".

ANIMATION 83%
La réaction des personnages aux manifestations de Polterguy est hilarante.

MUSIQUE 75%
Elle est là, sans y être vraiment. L'harmonie est parfaite, mais les thèmes redondants.

BRUITAGES 72%
Sans être nombreux, ils sont bien réalisés et s'adaptent finement aux situations.

DUREE DE VIE 76%
Le jeu est difficile, mais seules quatre maisons vous sont proposées. C'est peu et répétitif.

JOUABILITE 69%
Le contrôle n'est pas très bon et le personnage ne répond pas toujours à vos sollicitations.

INTERET 83%
L'idée est très originale, mais une fois la surprise passée, Haunting devient vite répétitif.

THE SIMPS

Bart's Night

Bart a bien travaillé. Pour la première fois de son existence, il peut espérer obtenir une bonne note! Bien entendu, cela l'a fatigué, et il s'endort sur ses copies.

Mais voilà, un courant d'air malvenu vient emporter ses pages dans les rues de la ville. Toujours plongé dans son rêve (ou plutôt son cauchemar), notre héros doit les récupérer une à une. La barrière entre rêve et réalité est bien mince car, s'il échoue, il recevra une mauvaise note.

Bart's Nightmare (le cauchemar de Bart) regroupe cinq "petits" jeux, liés par un sixième qui se déroule dans les rues de la ville. Dans celui-ci, Bart doit récolter des bonus (points de vie, chewing-gum, pépins de pastèque) et éliminer ou éviter des ennemis (boîtes aux lettres, têtes de statues, etc.). Et, bien évidemment, retrouver toutes les pages de son devoir! Quand il en attrape une, il peut choisir entre deux portes de couleurs variées. Chacune le mènera vers un niveau différent. Vous pourrez ainsi visiter son dessin animé fétiche, où le chat Cratchy et la souris Itchy tenteront de lui faire la peau, ou encore Bartman, Bartzilla, Indiana Bart et le temple de Maggie. Le dernier niveau vous plonge dans votre propre sang... Vous devrez y éliminer divers bacilles. Si vous menez à bien votre mission, vous récupérez une page. Sinon, Bart revient dans les rues de la ville et doit recommencer. Graphiquement, ce jeu est assez réussi. Les sprites sont, pour certains, très gros, et fidèles au dessin animé. Les décors, en revanche, sont souvent ternes. Les animations sont fluides, et les niveaux variés. La musique, très "Simpsons", est soutenue par divers bruitages de qualité correcte. Le contrôle, enfin, est bon, mais pas parfait: dans Bartzilla, par exemple, le nombre de combinaisons à mémoriser est vraiment impressionnant

AVIS *non!*

WIEKLEN

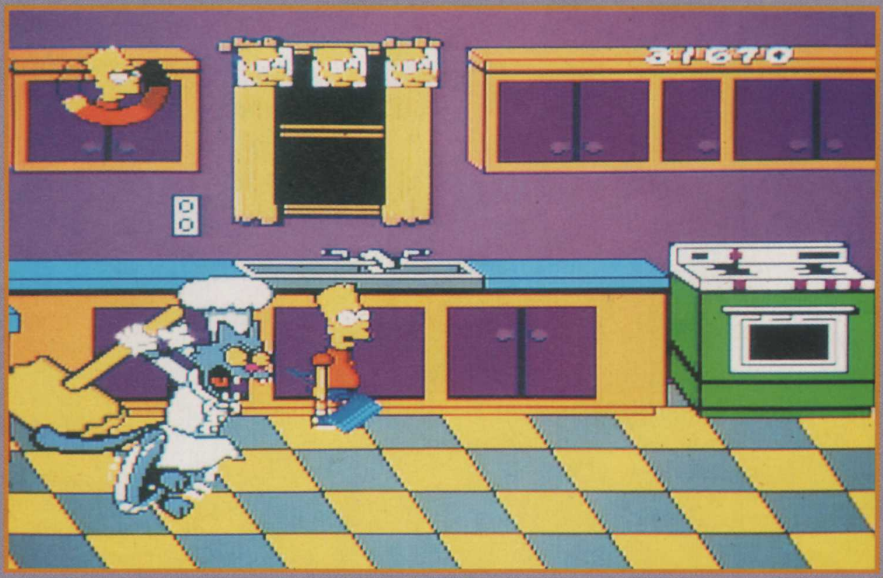
Malgré le fait que Bart's Nightmare regroupe six petits jeux différents, je ne peux m'empêcher d'être très déçu. Le dessin animé, dont je suis un fan (comme beaucoup, d'ailleurs), méritait mieux que ce "petit" jeu composé d'éléments de qualité inégale. Si Bartman est amusant, le niveau Itchy et Scratch provoque un ennui quasi instantané (il suffit de garder le bouton appuyé et de se tourner à droite et à gauche). Idem pour Bartzilla, qui est par ailleurs d'une difficulté tout bonnement rebutante. Non, vraiment, ce jeu ne présente que peu d'intérêt. Profitez plutôt de la diffusion croisée du dessin animé sur France 3 et sur Canal +...

Une cartouche que je n'achète pas.

QUELQUES NIVEAUX

Les différents niveaux du jeu sont très variés. Malheureusement, ils sont aussi d'une qualité très inégale. Parfois beaux, parfois laids, parfois trop faciles, parfois très difficiles. Exemples...

Le monde d'Itchy et Scratch est sans doute le plus réussi graphiquement. C'est un véritable dessin animé. Mais votre participation se limite au strict minimum: si vous avez eu l'intelligence de garder le marteau, vous n'aurez AUCUNE difficulté à finir ce niveau. Dommage, non?



A l'opposé de Itchy et Scratch, Bartzilla est TROP difficile. Il faut tout détruire, ce qui en théorie est très amusant. Le problème, c'est qu'il est très difficile de détruire les tanks avant qu'ils aient tiré. Et, bien entendu, si vous recevez trop de coups, vous avez perdu. Dommage, non?

Bartman est la partie la plus amusante de ce jeu. Vous dirigez Bartman armé de son super-lance-pierres, et vous devez tout dégommer. Ce niveau n'est pas très difficile mais il a l'avantage d'être très vaste. C'est le seul moment réellement intéressant de la partie. Dommage, non?

SONS

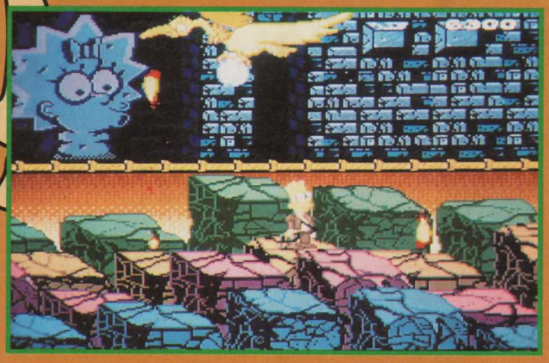
mare

AVIS oui, mais...

SPY

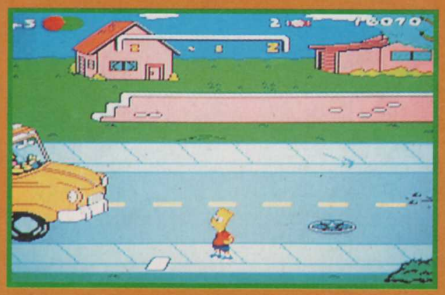
The Simpsons, Bart's Nightmare, version SNIN (C+ 15, 55%) ou MD? Les différences entre ces deux cartouches se comptent sur les doigts d'une seule main. Il y a, d'une part, la qualité de l'image et la taille du sprite, moins conséquentes sur MD, et, d'autre part, les effets de transparence, dont bénéficiaient les décors dans le passage du sang sur SNIN, qui sont mal adaptés sur la MD. A part ces considérations d'ordre technique, l'intérêt est le même (c'est-à-dire plutôt faible!). Je comprends que les programmeurs aient souhaité faire un jeu original, qui ne ressemble à aucun autre, mais c'est un échec: le jeu est vite lassant et le nom des Simpson n'aurait jamais dû y être associé. Rien qui justifie un investissement de 400 francs...

Le sang de Bart est infesté de bactéries diverses et variées. A l'aide d'une seringue géante, vous devez les faire gonfler et éclater. C'est tout. Dommage, non?



Bart Simpson et le temple maudit: sautez de dalle en dalle et ramassez les œufs. Votre fouet vous permet de vous débarrasser des ennemis. Ce passage est assez réussi.

Dans son cauchemar, Bart part à la recherche de ses pages perdues.



Quelle porte allez-vous choisir, la verte ou la jaune?

EDITEUR: FLYING EDGE
DISTRIBUTEUR: SEGA
DISPONIBILITE: OUI
PRIX: D

ACTION
1 JOUEUR
CONTROLE: CORRECT
DIFFICULTE: VARIABLE
NIVEAU DE DIFFICULTE: NON
CONTINUE: -

PRESENTATION 93%
La démo est tout simplement superbe..

GRAPHISMES 73%
Pour les personnages, c'est O.K., mais les décors auraient mérité d'avantage d'efforts...

ANIMATION 68%
Certains sprites sont très gros mais ils ne sont guère animés.

MUSIQUE 74%
Elle suit parfaitement l'action.

BRUITAGES 70%
"Boum! Splatch!": les bruitages sont corrects... Mais pas de voix digitalisées, dommage, non?

DUREE DE VIE 50%
Ce n'est pas que ce jeu soit court, mais on s'ennuie trop vite à mon goût.

JOUABILITE 72%
Dès que l'on a trouvé le bon "timing" pour les sauts, aucun problème.

INTERET 55%
Ce jeu est basé sur un dessin animé génial et dispose de graphisme corrects, d'une animation satisfaisante, d'une musique réussie. Mais il est franchement ennuyeux. Dommage, non?

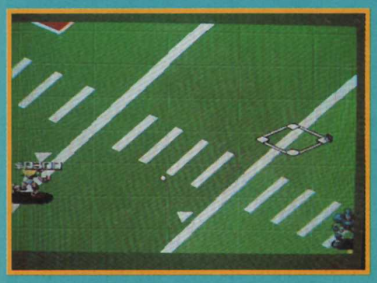
MEGADRIVE REVIEW

SUPER BAS 2020

Déjà sorti sur Neo Geo et Super Famicom, Super Baseball 2020 est un jeu futuriste comme il en existe peu sur Megadrive.

2020, les jeux terriens font appel à une technologie de pointe. Pour obtenir des performances physiques hors du commun, les joueurs se sont munis d'équipements sophistiqués…

Désormais, le base-ball n'est plus réservé aux humains de sexe masculin. Des robots et des femmes ont fait leur apparition sur le terrain. La foule est protégée des balles perdues par une barrière de Plexiglas. Ce jeu propose une version du base-ball traditionnel profondément modifiée mais les règles de base restent les mêmes. Au début, vous disposez d'une certaine somme d'argent qui peut augmenter en fonction de vos prouesses. Par exemple, un home run gonflera fortement votre capital. Cet argent durement gagné vous permettra d'améliorer et de compléter votre équipement. Sachez en faire bon usage. Vous disposez de six équipes de nationalités différentes, et de deux Leagues, Exciting et Fighting. Chacun des joueurs est doté de ses propres caractéristiques. Ainsi, certains se fatigueront plus vite que d'autres. Le terrain, en forme de losange tronqué, est divisé en cinq parties qui ont chacune leur spécificité: home run, foul, etc. Quand vous choisirez de concourir en championnat, des passwords vous seront donnés à chaque victoire: l'idéal pour atteindre le dernier niveau sans tout recommencer. Enfin, une loterie, toutes les sept manches, désignera un joueur qui verra sa puissance augmenter.



Une fois la première base franchie vous gagnez 300 brouzoufs, euh... dollars! Pour la deuxième, c'est 500.

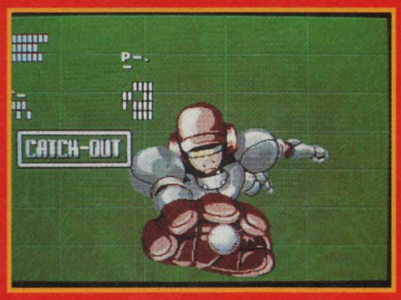
AVIS *oui!*

SWITCH

Jusqu'à présent, je coursais Sam dans les couloirs avec la massue de Chuck Rock. Maintenant, je vais enfin pouvoir m'attaquer à Ze Killer avec une batte de base-ball! Super Baseball 2020 arrive à point nommé: pour la batte, et pour enrichir la ludothèque, bien pauvre, des jeux de base-ball sur Megadrive. La conversion de ce titre est une réussite sur MD. On y retrouve tous les atouts qui ont fait le succès des versions déjà existantes. Les graphismes sont très beaux. Par exemple, si vous attrapez la balle en vol, vous aurez droit à de superbes images. L'animation est correcte mais le jeu ralentit un peu trop souvent... Les musiques et les digitalisations vocales vous plongeront à coup sûr dans l'ambiance survoltée de ce sport. "Well done", Electronic Arts!

DE BONS REFLEXES, DES NERFS D'ACIER

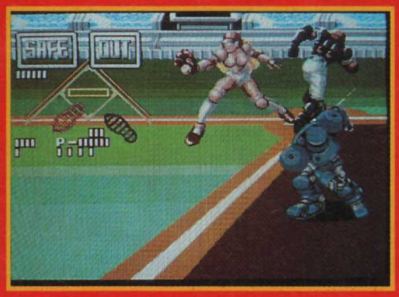
A maintes reprises, vous serez confronté à des situations où il faudra faire preuve de rapidité, et c'est souvent in extremis que vous rattraperez la balle.



Ici, la balle a été prise au vol. Pour l'adversaire, cela signifie qu'il est éliminé. "Out", quoi!

C'est beau, magnifique même… En revanche, ça sent plutôt mauvais pour le batteur.

Toutes les sept manches, un tirage au sort désigne un joueur: celui-ci verra ses capacités augmenter gratuitement.



Ouf! un peu juste: suis-je "save" ou "out"? Suspense...

LES JOUEURS

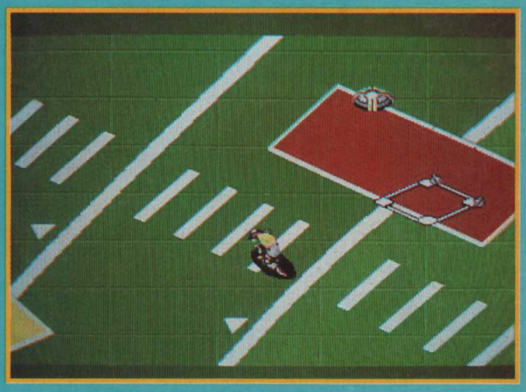
Les hommes ne sont plus les seuls à jouer au base-ball. En effet, des femmes et des robots entrent dans la danse! Alors, la revanche…?

La femme, une bonne batteuse.

Le robot, un bon lanceur.

L'homme, moyen dans toutes les disciplines.

SEBALL



Faites attention, le terrain est miné. Les mines sont représentées par des monticules métalliques lumineux.

AVIS oui!

SAM

La réalisation de cette simulation de baseball est presque parfaite, même si quelques petits ralentissements nuisent de temps à autre au rythme de l'action. Le jeu n'est pas aussi rapide que sur Neo Geo (mais c'est normal) et les séquences ne s'enchaînent pas assez rapidement. Dommage, car ce soft ne manque pas de charme: on peut même dire que, pour !la Megadrive, il est très bon, bien réalisé et relativement bien animé. Les voix digitalisées ne sont pas du meilleur cru mais on a entendu bien pire. Une bonne adaptation, qui s'avère géniale à deux joueurs. Super Baseball 2020 est un jeu qui ravira sans aucun doute tous les fans de ce sport.

LA COMPOSITION DU TERRAIN

Le terrain est composé de plusieurs zones qui ont chacune leur fonction. Prenez garde à ne pas envoyer la balle n'importe où. Si vous la lancez derrière vous, vous ne réussirez à obtenir qu'un foul. Au bout de trois fouls, vous vous retrouverez sur le banc de touche, en train d'admirer vos coéquipiers jouer sans vous!

Si vous atteignez la "home run zone", les joueurs feront le tour de toutes les bases et vous rapporteront un point chacun. En revanche, veillez à ne pas tirer trois fois dans la "foul zone".

Cette zone est celle dans laquelle vous devrez tirer, et vous disposez d'un champ d'action important.

MEGADRIVE REVIEW

EDITEUR: ELECTRONIC ARTS
DISTRIBUTEUR: GUILLEMOT I.
DISPONIBILITE: OCTOBRE
PRIX: D

SPORT
2 JOUEURS
CONTROLE: BON
DIFFICULTE: MOYENNE
NIVEAU DE DIFFICULTE: 1
CONTINUE: -

PRESENTATION 80%
Dans le genre cybernétique, c'est positivement impressionnant.

GRAPHISMES 89%
Ils sont beaucoup plus beaux que ceux de Hardball 3.

ANIMATION 79%
Ça rame dès qu'il y a trop de sprites à l'écran, c'est bien dommage!

MUSIQUE 82%
Pas très variées... Mais elle restent dans l'ambiance et sont de bonne qualité.

BRUITAGES 83%
Des voix digitalisées pour chaque action, des bruitages nombreux et variés...

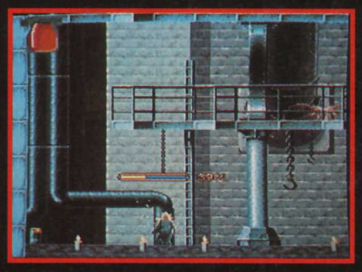
DUREE DE VIE 90%
A deux, on ne s'ennuie pas, et gagner les quinze matchs n'est pas chose facile...

JOUABILITE 70%
Il est parfois difficile de se saisir de la balle et de l'envoyer là où on le désire.

INTERET 85%
Un jeu complet et intéressant, d'un style nouveau. Vous passerez de bons moments, surtout à deux.

ALIEN 3

Il y a quelques mois déjà, Alien 3 débarquait sur nos Megadrive (C+ 13, 89%). La version Super Nintendo qui nous arrive aujourd'hui est encore améliorée, pour le plus grand plaisir du joueur.
Avez-vous vu le film "Alien 3"? Oui? Eh bien, je dois vous avouer que ce n'est pas mon cas. Cela dit, ce petit jeu m'a permis d'en découvrir les grandes lignes. Vous dirigez Ripley (vous l'aurez sans doute deviné) qui a, pour l'occasion, "la boule à zéro". Armée d'une mitrailleuse, d'un lance-grenades et d'un lance-flammes, elle va devoir effectuer plusieurs séries de missions dans le labyrinthe que constitue le complexe pénitentiaire 161. Le jeu est divisé en niveaux, composés chacun d'une douzaine de missions assez variées: libérer des prisonniers, détruire des œufs, réparer des canalisations, condamner des portes, etc. Ce complexe est, bien sûr, littéralement infesté d'aliens à divers stades de leur évolution (depuis l'œuf à la reine, en passant par les affectueuses paluches qui vous caressent le visage, des aliens matures plus ou moins gros...). Vous avez le choix: les dégommer, avec l'arm de de votre choix, ou les éviter, en sautant au moment opportun. Divers bonus (boîtes de soin et munitions) sont répartis dans les différentes salles. Graphiquement, Alien 3 n'est guère impressionnant. Hormis quelques salles vraiment réussies, les décors sont très classiques. Ripley, comme les aliens, est de taille assez réduite, mais bouge bien. Un bon point pour la bande sonore. Les bruitages sont convaincants (mais parfois bizarres: un alien qui a mal, ça fait quel bruit?) et accompagnent à merveille une musique sourde qui distille une ambiance des plus angoissantes. Brrr...



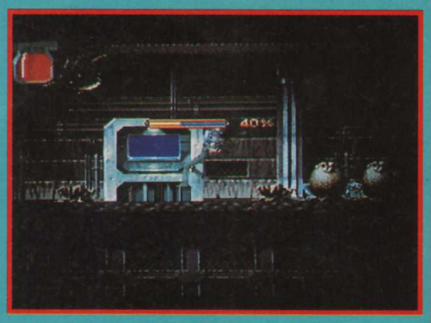
L'ordinateur signale des fuites dans les conduits, et vous devez intervenir pour limiter la perte de puissance.

DES ORDINATEURS DANS VOTRE CONSOLE

Vous trouverez régulièrement des terminaux d'ordinateur dans le labyrinthe. C'est à l'aide de ces engins que vous pourrez valider vos missions et obtenir les informations dont vous aurez besoin. Quand vous terminez toutes les missions, vous passez au niveau suivant, avec de nouveaux monstres et un nouveau terrain de manœuvre.

Les plans sont aussi accessibles par ce biais, et ils vous seront bien utiles pour trouver votre destination.

Des menus simples mais précis: ici, la sélection de la mission.

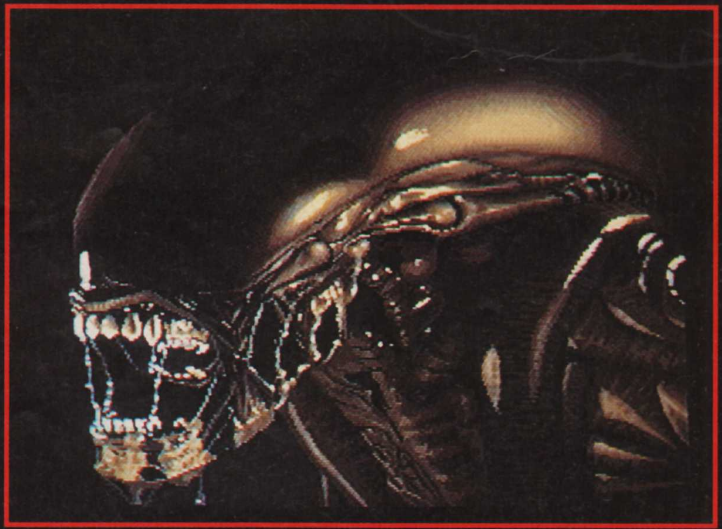


Voici le terminal d'ordinateur, indispensable pour le joueur.

AVIS *oui!*

WIEKLEN

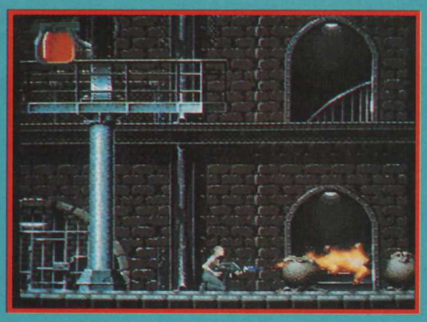
Je dois avouer, à ma grande honte, avoir débuté Alien 3 avec un a priori négatif. Que voulez-vous, la plupart des jeux inspirés de films sont franchement nuls. D'ailleurs, la version MD était sympa, mais sans plus. Ma surprise n'en a été que plus grande: ce jeu est vraiment très prenant! Ripley se déplace avec grâce dans une succession de labyrinthes complexes, massacre des armadas d'aliens, le tout pour réaliser des missions très variées. Le niveau de difficulté n'est pas très élevé mais l'étendue du jeu permet d'en attendre des heures et des heures de plaisir. Bien sûr, après un certain temps, les missions se suivent et se ressemblent. Mais ce n'est pas propre à ce jeu. J'aime bien!



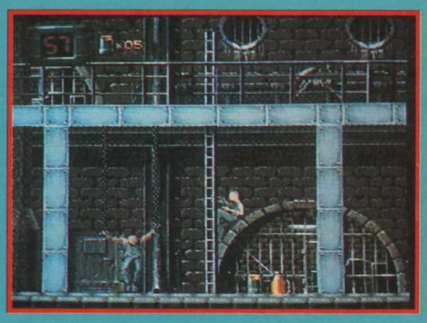
"Maman, maman, je n'ai rien aux dents!" Regardez bien cette image, elle signifie que vous avez perdu...

MISSION CARREMENT IMPOSSIBLE

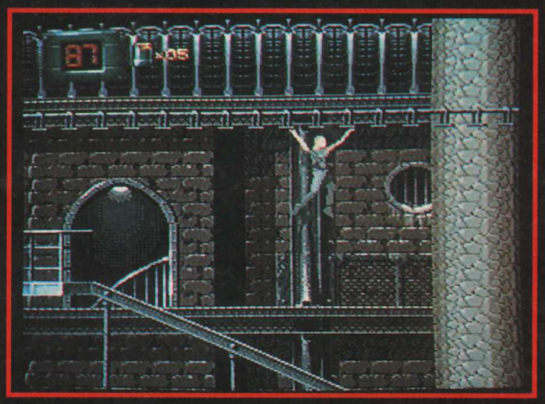
Voici deux des missions "classiques" que vous propose Alien 3. Dommage que les armes et les ennemis ne soient pas plus variés.



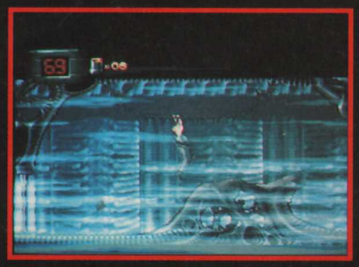
Ici, vous devez nettoyer tous les œufs d'aliens d'un ou de plusieurs niveaux. Le lance-flammes est l'arme la plus indiquée mais le lance-grenades est aussi très efficace.



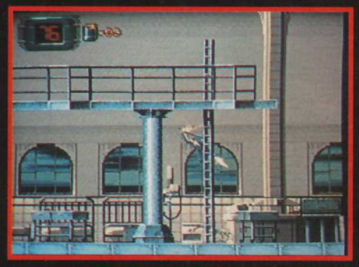
La seconde mission consiste à libérer des prisonniers. Notez, en bas à droite, les deux bonus: ce sont des recharges pour le lance-flammes et la mitrailleuse.



Plates-formes mobiles et poignées permettent à Ripley d'accéder à tous les recoins du complexe pénitentiaire. Profitez-en pour admirer sa superbe (et très féminine) musculature en action...



Admirez ces décors à la "Gigger". Vous devrez dans un premier temps nettoyer ce nid d'aliens de tous ses œufs, puis aller souder une porte...



Vous pouvez grimper aux échelles, vous accrocher à diverses cordes et poignées, etc., et, dans un même temps, utiliser l'arme de votre choix dans n'importe quelle direction.

AVIS *oui, mais...*

PETER

Alien 3 est un soft qui fait preuve d'un goût assez primaire. Les aliens explosent en hurlant, les œufs dégoulinent de bave... Bref, la subtilité n'est pas le point fort de cette cartouche. Par contre, l'action y est intensive: on mitraille de tous les côtés, on saute, on franchit un trou rempli de lave volcanique... Et c'est pour cela que les premières parties sont intéressantes. J'ai apprécié également l'animation du personnage que vous dirigez: le sprite s'adapte à toutes les situations, et vous fera certainement penser à Flashback (en moins détaillé tout de même). Le problème apparaît lorsque l'on a déjà fait pas mal de missions car l'action ne se diversifie pas. Au bout d'un moment, ce côté répétitif finit par porter sur les nerfs. Ajoutez à cela une musique stressante... Certains ne tiendront pas.

EDITEUR: LJN
DISTRIBUTEUR: ACCLAIM
DISPONIBILITE: OUI
PRIX: E

PLATES-FORMES
1 JOUEUR
CONTROLE: TRES BON
DIFFICULTE: MOYENNE
NIVEAU DE DIFFICULTE: 3
CONTINUE: NON

PRESENTATION 65%
Un peu léger. On pouvait s'attendre à mieux!

GRAPHISMES 71%
Si certains niveaux sont réellement superbes, les autres sont assez banals.

ANIMATION 73%
Si les possibilités propres de la SNIN sont sous-exploitées, les animations de Ripley et des aliens sont précises et détaillées.

MUSIQUE 78%
Angoissante à souhait, ambiance garantie!

BRUITAGES 76%
Pour la plupart très réussis, même si certains manquent de réalisme.

DUREE DE VIE 82%
Le jeu se compose de dizaines de missions, réparties en niveaux.

JOUABILITE 74%
Au début, difficile de gérer les trois armes, le saut et les directions, puis on s'y fait! Des codes permettent de reprendre au niveau en cours.

INTERET 79%
Alien 3 est un jeu très sympathique, même s'il n'offre rien de vraiment original. Moi, j'aime!

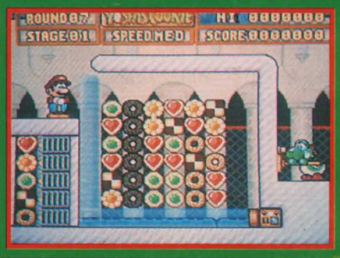
YOSHI'S COOKIE

Un bonne dose de réflexion, un doigt d'humour. Voilà le soft rêvé pour les accros de casse-tête à la Tetris et les amateurs de la bouille de Mario!
Inutile de perdre du temps sur le scénario puisqu'il n'y en a pas. On s'arrêtera toutefois sur les personnages. En effet, tout le monde pourrait croire que seul Yoshi, le dinosaure de Mario, est présent, mais c'est une erreur! Non, il n'est pas seul puisque Mario apparaît dans la plupart des scènes. De plus, vous pourrez jouer Bowser le méchant, Daizy la gentille, Mario le plombier et Yoshi le dino dans le mode Versus. Voilà pour les personnages.
A présent, passons au jeu. La partie en solitaire vous oblige à assembler des pièces de gâteau similaires. Vous devrez pour ce faire déplacer des lignes horizontales ou verticales de manière à amener votre morceau à l'endroit voulu. A partir de là, faites de même avec une pièce similaire et assemblez le tout pour former une rangée qui s'éliminera... Et ainsi de suite, jusqu'à ce qu'il ne subsiste plus un morceau dans votre aire de jeu. Toutefois, d'autres gâteaux arrivent de toutes parts, et si vous n'éliminez pas toutes les pièces, vous risquez l'indigestion.

LE MODE ACTION (1 JOUEUR)

En solitaire, le jeu ne perd que très peu de son charme. Les premiers rounds (divisés chacun en 10 niveaux) sont assez faciles mais lorsque l'on dépasse le septième, on commence à comprendre ce que le mot "difficile" signifie. Ah! un dernier petit conseil: essayez toujours d'éliminer en alternance des lignes verticales et horizontales: vous conserverez ainsi un bloc carré et les éléments qui surgissent des côtés poseront moins de problèmes.

Les décors sont tout droit tirés de Super Mario World. Comme vous pouvez le constater, Mario s'occupe des déplacements horizontaux alors que Yoshi s'occupe des verticaux.



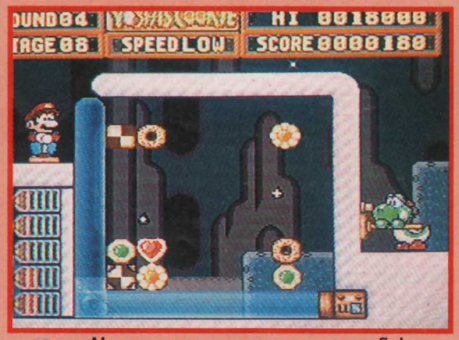
Une ligne de cookies vient d'être constituée. Dans quelques secondes, elle disparaîtra...

LE MODE VERSUS (DEUX JOUEURS)

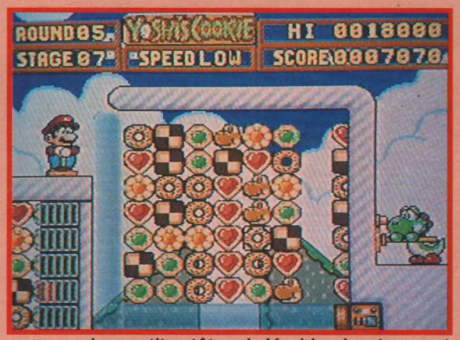
Ouh! que je l'aime ce mode de jeu! Non seulement il faut éliminer les pièces plus rapidement que l'autre, mais on a la possibilité d'utiliser des sorts. Vous pourrez ainsi apposer un énorme carré sur le jeu de l'adversaire pour qu'il ne puisse plus savoir où il en est (sort Blind), ou encore mélanger toutes ses pièces (sort Panic). On s'amuse comme des fous, on en redemande, et on ne s'en lasse pas!

Et maintenant, le choix des personnages. Remarquez que chacun a ses propres caractéristiques. Et comme de bien entendu, c'est qui le meilleur?. Yoshi!

L'espion de Bowser est toujours à votre service... Et à gauche, Sam, encore en train de s'en prendre plein la figure. Hasta la vista, baby!



Ne croyez pas que vous en avez fini, c'est quand il reste le moins de cookies qu'il faut jouer le mieux. Prenez-en de la graine!



Les petites têtes de Yoshi qui se trouvent sur l'aire de jeu sont bien utiles. En effet, elles ont pour lourde tâche de remplacer n'importe quelle autre pièce.

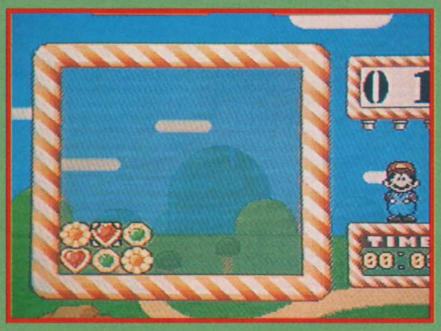
AVIS *oui!*

SAM

Yoshi's cookies est un jeu qui s'inscrit dans la lignée des Tetris, Docteur Mario et autre jeux de réflexion de ce type. Bullet Proof Software a déjà fait ses preuves dans ce domaine. De plus, ce soft est sans doute le meilleur dans le genre si l'on excepte Tetris. Je sais, beaucoup d'entre vous me diront qu'ils se sont amusés comme des fous avec Mario et Yoshi de Nintendo. Certes, celui-ci est divertissant mais je lui préfère tout de même le dernier-né de B.P.S.
Le mode deux joueurs est particulièrement bien conçu. Dans les décors de fond, vous retrouverez des tableaux de Super Mario World mais aussi des inédits. La difficulté est croissante et bien dosée. Notez au passage que la version Game Boy est une excellente adaptation.

LE PUZZLE

Voilà qui risque d'effrayer les plus téméraires d'entre vous. Vous allez devoir éliminer ici toutes les pièces en un temps donné et en un nombre de déplacements limité. Au début, c'est très abordable mais, par la suite, cela relève du grand art. A réserver aux plus endurcis!



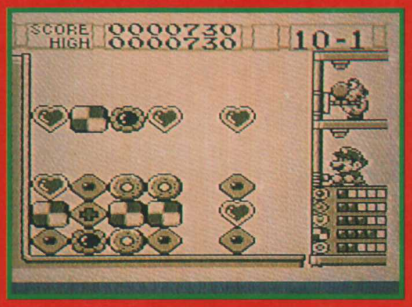
Vous avez un seul coup pour remettre en ordre ces six gâteaux... On ne peut pas dire que ce soit très compliqué!

Ah! ah! Ça se corse. Deux coups pour venir à bout de celui-ci. Réflechissez un peu pour voir. Réponse plus bas!

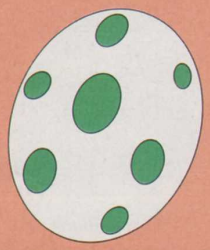
REPONSE: *Montez d'un cran les deuxième et quatrième colonnes en partant de la gauche. Il fallait y penser.*

ET LA VERSION GAME BOY?

Tout aussi entraînante (et stressante), la version GB n'a rien a envier à sa grande sœur (bien que le mode puzzle ne soit pas adapté). Le principe est le même, et seuls les couleurs, les décors et la taille de l'écran diffèrent. Vous pourrez en outre affronter un de vos camarades, si vous possédez le Link et deux jeux... Le fun n'en sera que meilleur! Amateurs de Tetris, sautez dessus.



La disposition des personnages change mais le principe du jeu reste le même.

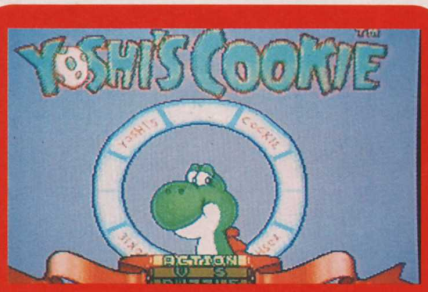


Je n'ai pas pu m'empêcher de vous faire admirer ce coup de maître. Un triplé de six gâteaux à chaque fois, opération dont Marc lui-même aurait été bien incapable (dans les dents, Marcus!)

AVIS *oui!*

SPY

Ca y est c'est décidé, j'arrête la SNIN pendant trois mois. Si, si, fini la SNIN! Pour toute réclamation, vous n'avez qu'à vous adresser à Marc, l'abomination de la salle des zordis. Il est arrivé, impassible, m'a mis la pâtée dans le mode Versus et est reparti sans mot dire, alors que j'avais passé la matinée sur ce soft. "Veni, vidi, vici" (je suis venu, j'ai vu, j'ai vaincu!) aurait-il pu au moins me dire mais non, même pas: ah! ce mutisme était pire qu'une insulte... La honte! Tout ça pour dire que la chance tient une large place dans ce jeu, et surtout que sa prise en main est exemplaire. Yoshi's Cookie est très sympa, les trois types de jeu proposés vous éviteront la lassitude et, pour une fois, le niveau de difficulté est accessible à tous. Notons également que la maniabilité est bonne et que le challenge est constamment renouvelé. Pour finir, j'adresse à Marc cette maxime: "gloria victis" (gloire aux vaincus!).



EDITEUR: BULLET PROOF S.
DISTRIBUTEUR: NINTENDO
DISPONIBILITE: FIN 93
PRIX: E

REFLEXION
2 JOUEURS
CONTROLE: BON
DIFFICULTE: MOYENNE
NIVEAU DE DIFFICULTE: 3
CONTINUE: INFINIS

PRESENTATION 69%

Un petite démo sans grand intérêt et un écran titre très moyen. Ensemble maussade.

GRAPHISMES 76%

Tout à fait dans l'ambiance de Mario, pas très détaillés mais mignons.

ANIMATION - %

Non significative dans ce genre de jeu.

MUSIQUE 65%

Elles s'adaptent bien au jeu. Mais quatre mélodies différentes, c'est peu.

BRUITAGES 70%

Les bruitages sont bien dans l'ambiance mais on sombre vite dans le "déjà entendu".

DUREE DE VIE 80%

Select Round, Continue infinis, on ne s'en lasse pas tant les tableaux sont variés.

JOUABILITE 83%

On aurait pu espérer mieux côté vitesse mais la gestion des cookies est très bonne.

INTERET 83%

... à deux, mais 79% en mode 1 joueur. Un jeu intelligent, accessible aux plus jeunes grâce à son aspect "mariolesque". Très sympa.

Super F1 CIRCUS 2

Cette cartouche reprend le championnat du monde de F1, version 93. Vous y retrouverez les Williams, McLaren et autres Lotus, menées par les pilotes les plus émérites, Hill, Prost, Senna ou Schumacher, pour n'en citer que quelques-uns!

Les seize circuits couvrent le monde entier et sont fidèlement reproduits. Si vous choisissez la course contre la montre, la voiture est automatiquement configurée. Il ne restera plus qu'à définir vos préférences: voiture normale, très rapide, ou virant particulièrement bien, par exemple. En mode Championnat, les choses vont beaucoup plus loin. Votre F1 dispose de tous les paramétrages nécessaires: choix de l'angle des ailerons avant et arrière, type de pneu, suspension, freins, moteur, boîte de vitesses, châssis, et même carburant. D'autres options concernent la conduite elle-même: direction plus ou moins dure ou boîte de vitesses auto ou manuelle (6 vitesses, sans compter la marche arrière). On peut encore choisir le nombre de tours du circuit (de 9 à 72) et les conditions météo. Avant de commencer la course proprement dite, il est indispensable de connaître la piste en effectuant des essais seul. Une fois parfaitement au point, vous pourrez tenter les qualifications. Les autres concurrents se trouvent à distance mais ils vous rattrapent assez vite si vous conduisez mal. Cette étape des qualifications est capitale. Il faut déjà être assez bon pour figurer dans la course, mais aussi essayer d'obtenir le meilleur temps possible pour avoir une place correcte au départ. L'échec à une course ne vous empêche heureusement pas de participer au championnat suivant. La cartouche tient le compte des résultats et les sauvegarde sur pile.

AVIS *oui, mais...*

SPIRIT

Décidément, les simulations de F1 ont le vent en poupe, que ce soit sur Megadrive ou sur Super Famicom. Super F1 Circus 2 n'est pas une mauvaise cartouche, loin de là. La vue adoptée est originale et efficace. Elle permet de conserver une certaine impression de relief, tout en offrant un large champ de vision à la manière des vues aériennes. L'impression de vitesse est bien rendue grâce au défilement des bandes de signalisation et aux irrégularités du bitume. L'impression de rotation dans les virages est excellente, grâce au fameux mode 7, et les paysages lointains scrollent de manière plus classique. Un défaut tout de même, les éléments qui bordent le circuit sont trop peu nombreux et les effets sonores pas suffisamment variés. Face à F1 Pole Position, cette cartouche cède malheureusement le pas.

PREPARATIFS POUR UN CHAMPIONNAT

Au début du championnat, vous ne pourrez choisir qu'entre deux petites écuries et il faudra faire vos preuves avant que les grandes ne vous acceptent.

Tel un jeu de Lego, cette Williams pourra être assemblée à la demande pour coller au mieux à vos désirs et à votre façon de piloter.

Les quelques effets (comme ici l'assombrissement lorsque l'on passe sous un pont) sont rares et pas vraiment impressionnants.

Pendant les qualifications, la moindre erreur de pilotage risque de se solder par le passage d'un concurrent que vous aurez ensuite beaucoup de mal à rattraper.

Les conditions météo sont correctement rendues à l'image, mais les effets sur la simulation (dérapage plus important par temps de pluie) pas assez marqués.

Le programme signale qu'il est temps de s'arrêter au stand pour réparer. Rouler sur le bas-côté ralentit votre voiture et l'endommage. Mais ce sont surtout les chocs contre les rambardes de sécurité bordant le circuit qui ont les effets les plus dévastateurs. Lors des heurts importants, la voiture peut même être renvoyée d'une barrière sur l'autre.

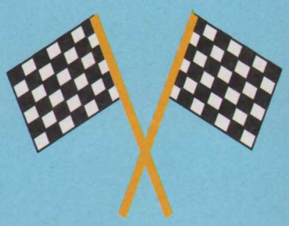
AVIS *oui, mais...*

JIMMY H.

Super F1 Circus 2 est une cartouche agréable, en dépit de quelques défauts. J'ai beaucoup apprécié la richesse des options, qui influent réellement sur la conduite de la voiture. En revanche, les effets de la pluie m'ont paru peu marqués. Bonne idée aussi que le compte-tours et la marche arrière. Le dessin des circuits est fidèle aux originaux, et les graphistes ont aussi essayé de reproduire les paysages. Mais les bas-côtés sont bien vides et les quelques effets de tunnel assez rudimentaires. Je reproche aussi à cette cartouche sa difficulté. Si les pilotes émérites parviendront à se qualifier, les débutants devront se battre un bon moment avant de pouvoir participer à une course. Dommage, enfin, qu'il manque un mode 2 joueurs.

CONNAITRE LES CIRCUITS

La connaissance du tracé du circuit est capitale. Ici, par exemple, la route bifurque, mais seule une branche est ouverte.

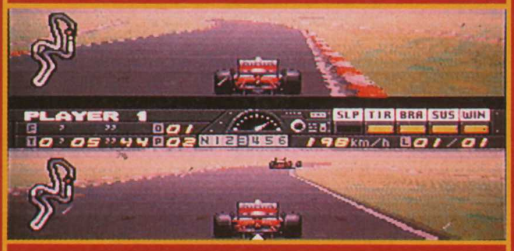


Grâce à la vue arrière semi-aérienne, on peut apercevoir à temps les virages.

Les virages sont également signalés par une flèche s'inscrivant en surimpression. Les panneaux renseignent non seulement sur le sens, mais aussi sur le type du virage (épingle à cheveu, zigzag, etc.).

SUPER F1 CIRCUS 2 VS F1 POLE POSITION

Il était impensable de ne pas comparer Super F1 Circus 2 (SFC 2) à F1 Pole Position (FPP). Côté richesse de circuits et possibilités de paramétrage, les deux cartouches se valent, tout comme dans le domaine de l'animation. FPP (C+ 23, 93%) prend l'avantage grâce à ses petits "plus": vitesses forcées, rappel de l'aspiration, etc. Le réalisme est aussi mieux étudié. Mais, surtout, il dispose d'un mode 2 joueurs qui fait cruellement défaut à SFC 2. En ce qui concerne l'angle de vue, celui de FPP donne le meilleur relief, celui de SFC 2 ne démeritant pas grâce à son vaste champ de vision.



EDITEUR: NICHIBUTSU
DISTRIBUTEUR:
DISPONIBILITE: AOUT
PRIX: F

CONDUITE
1 JOUEUR
CONTROLE: EXCELLENT
DIFFICULTE: DIFFICILE
NIVEAU DE DIFFICULTE: 1
CONTINUE: -

PRESENTATION 76%
La course en démo est belle. Mais la notice en japonais est bien obscure!

GRAPHISMES 79%
L'angle de vue et les paysages sont O.K., mais que les bords de la piste sont vides!

ANIMATION 89%
L'impression de vitesse est bonne. Bravo pour les rotations en mode 7.

MUSIQUE 50%
Un solo de batterie, sympa au début, mais rapidement lassant par la suite.

BRUITAGES 75%
Le vrombissement des moteurs est parfait, mais pour le reste, c'est la dèche.

DUREE DE VIE 86%
Les bons pilotes auront fort à faire pour remporter le championnat du monde. Les autres risquent de se décourager avant.

JOUABILITE 85%
En course, la jouabilité est parfaite. Dommage qu'il faille appuyer pour l'accès au stand.

INTERET 86%
Bien conçue, cette cartouche souffre de la sortie de F1 Pole Position, plus performant!

SHERLOCK HOLMES
CONSULTING DETECTIVE VOL. 1

Tout à coup, intéressé par un détail, il posa sa pipe, s'empara d'une loupe et se rapprocha de la fenêtre. "Curieux, mais élémentaire! fit-il en revenant s'asseoir sur le canapé qu'il affectionnait. Voyez-vous, Watson, à propos de ce jeu, je remarque un ou deux indices: assez pour nous fournir le point de départ de plusieurs déductions."
"Tout d'abord, remarquez comme la partie investigation de nos personnages a été mise en œuvre. Le joueur doit résoudre trois enquêtes en ayant pour point de départ une intro dictée par nos soins. A partir de là, il devra s'aider de ses espions, de ses relations et des différents exemplaires du Times pour récupérer indices et preuves.
– Mais, excusez mon impertinence, Holmes: comment se déroulera l'entrevue avec les différents protagonistes?
– Le plus simplement du monde, Watson! Vous sélectionnez un nom dans votre cahier de notes ou dans l'annuaire, puis vous vous rendez au domicile dudit personnage. Là, vous aurez droit à une séquence filmée et digitalisée en Full Motion Video avec une fréquence d'images de quinze images par seconde. N'oubliez pas non plus que vous entendrez tous les dialogues, et que vous devrez maîtriser la compréhension de l'anglais à l'oral pour bénéficier pleinement des renseignements fournis.
– O.K.! Holmes, mais n'oubliez pas que vos espions notent les points les plus importants de l'entretien!
– Je le sais, Watson, mais se contenter de ces seules notes ferait perdre au jeu tout son charme.
– Puis-je me permettre une nouvelle remarque, Holmes?
– Faites, je vous en prie, faites, Watson.
– Vous nous parliez de déductions tout à l'heure. Pourriez-vous nous les faire partager?
– Bien entendu, Watson. Je suis arrivé aux conclusions suivantes..."
La pipe à la main, Holmes me confia son savoir et, comme à son habitude, Spy nota tout ce qu'il put.

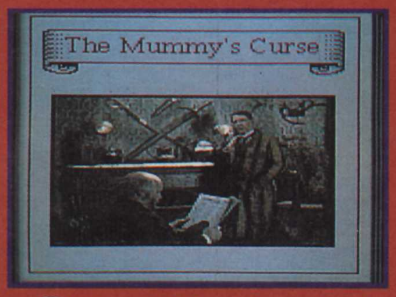
AVIS *oui!*

SPY

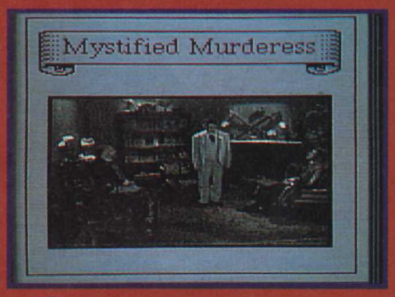
Voici enfin du tout bon sur Mega CD. Le support CD est pleinement exploité et nous permet de nous délecter de longues séquences animées fort sympathiques. On constate également qu'un effort certain a été apporté concernant les enquêtes. Car, en plus de devoir observer les attitudes des personnages, il vous faudra les écouter avec attention et enfin regrouper toutes vos infos. Et, là encore, vous n'établirez que des hypothèses! On regrette toutefois que la fenêtre d'affichage des conversations ne soit pas plus imposante et colorée, et que tous les dialogues soient en anglais! Autre petit reproche: l'interactivité n'est pas des plus poussées, ce qui induit qu'il est difficile de sortir des chemins préétablis. Malgré cela, ce jeu laisse présager ce que seront les jeux de demain sur ce support. Pour son originalité, j'achète!

EN QUETE D'AVENTURE

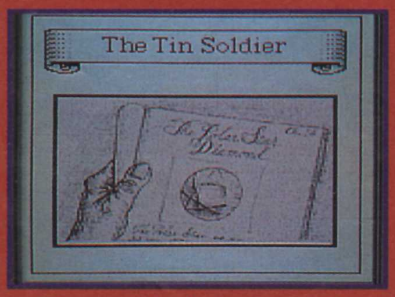
Trois cas très épineux vous sont proposés pour mettre à l'épreuve votre sens de déduction légendaire. Comme d'habitude, il va falloir que vous fouiniez partout, que vous rentriez en contact avec des personnages bien placés et que vous fassiez bien attention à ce que vont pouvoir vous apprendre les journaux. Ces enquêtes sont indépendantes, et leur difficulté est progressive. En tout cas, soyez sûr d'une chose: vous risquez de passer du temps avant de pouvoir trouver l'assassin et les motifs qui l'ont poussé à perpétrer cette horreur...



La malédiction de la momie: ici, vous devrez enquêter sur la mort de quatre personnages de la haute. Ceux-ci sont (sec) morts étranglés par les bandelettes d'une momie vieille de quatre mille ans. Malédiction ou maquillage du crime?



La meurtrière mystifiée: il va vous falloir tout faire pour prouver l'innocence d'une belle dame accusée du meurtre d'une fripouille qui a dilapidé sa fortune. Un casse-tête des plus charmants.



Le soldat de plomb: un officier, amateur de trésors anciens, vient de se faire sauvagement assassiner dans sa demeure. Il avait pour habitude de parcourir les routes du monde entier. Cette fois, il a pris la mauvaise...

SIR ARTHUR CONAN DOYLE (1859-1930)

D'origine normande, ce romancier écossais porte à son apogée le type du policier amateur à l'intelligence scientifique. C'est en effet lui qui met en scène l'inénarrable Sherlock Holmes, dont les meilleurs récits sont inclus dans "Les Aventures de Sherlock Holmes". Vous pourrez y découvrir l'atmosphère angoissante propre au roman fantastique, où l'énigme est résolue par des explications rationnelles. Vous vous doutez que ce type de roman offre une source d'idées inépuisable aux concepteurs de jeux vidéo, et que son exploitation promet des enquêtes des plus délicates. Affaire à suivre...

SUR LA PISTE DU MEURTRIER

Première enquête, la plus simple: la malédiction de la momie va vous permettre de vous familiariser avec le système de jeu. Les personnages du départ fournissent des renseignements importants. Ne négligez pas les infos fournies par les services médicaux.

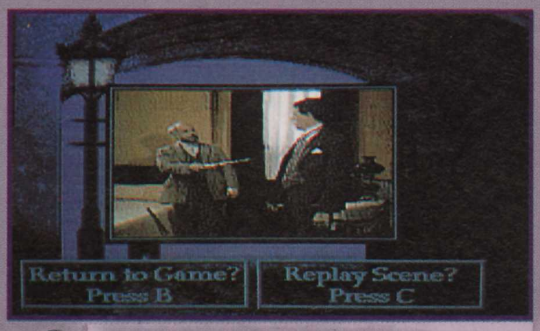
Tout ce que vous savez du meurtre de Windibank, c'est qu'il a été étranglé à l'aide des bandelettes d'une momie.

Le professeur du labo de Scotland Yard vous indique que des poils de chien et de singe ont été découverts sur ces bandelettes. Intéressant.

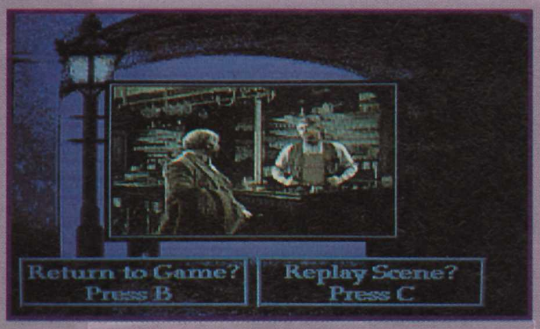
Ce journaliste va tenter de faire revenir à la vie cette momie de singe. Son projet échouera, mais une petite conversation devrait vous permettre de comprendre ses motivations...

LA FULL MOTION VIDEO

C'est un principe qui consiste à incorporer une séquence vidéo filmée (cinéma, dessin animé, etc.) dans un jeu. Ici, il s'agit seulement de Motion Video. Pourquoi pas "Full"? Tout simplement parce que la séquence animée ne couvre pas la totalité de l'écran. Autre point important, la "vraie" Full Motion Video tourne à 25 images/seconde, ce qui n'existe actuellement que sur le CD-I. Holmes tourne ici à 15 images/seconde: pas très rapide, mais cela suffit à ce type de jeu.



Petite séance de fouille dans la chambre de la victime. En plus d'une épée, que Watson tient à la main, vous pourrez y découvrir une lettre très intéressante.

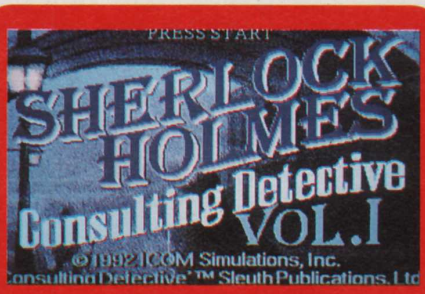


Un petit tour dans les auberges des environs de Londres est toujours payant. Et pendant que vous y êtes, prenez le temps d'admirer les décors.

AVIS *oui, mais...*

PETER

Ma première réaction en voyant arriver Sherlock Holmes sur Mega CD français fut de crier: "Non!" Spy a cependant réussi à me convaincre de jouer avec lui pendant un petit après-midi. Après moult réflexions, je conclus que Sherlock Holmes se montrera totalement injouable pour ceux qui ne possèdent pas suffisamment l'anglais pour comprendre les parties importantes des dialogues. Pour les autres, je dirai que c'est un programme d'un genre nouveau, intéressant, mettant en place une ambiance et des intrigues qui en feront flasher plus d'un. L'utilisation de la Motion Video est intéressante, mais en 32 couleurs, c'est malheureusement limité.



EDITEUR: ICOM
DISTRIBUTEUR: SEGA
DISPONIBILITE: OUI
PRIX: N.C.

AVENTURES
1 JOUEUR
CONTROLE: BON
DIFFICULTE: MOYENNE
NIVEAU DE DIFFICULTE: -
CONTINUE: SAUVEGARDE

PRESENTATION 77%
Les instructions sont claires, mais la présentation est trop succincte.

GRAPHISMES 83%
Les digitalisations sont belles, mais manquent cruellement de couleurs.

ANIMATION 90%
La synchronisation des sons est parfaite, et les mouvements sont réalistes.

MUSIQUE 79%
Rares interventions, mais quand les compositions sont jouées, le sang se glace.

BRUITAGES 77%
Les voix sont bien rendues mais malheureusement quelque peu parasitées.

DUREE DE VIE 75%
C'est long et bien ficelé, mais une fois les 3 cas résolus, on ne s'y remet pas.

JOUABILITE 83%
Le système est bien pensé, et les icônes explicites.

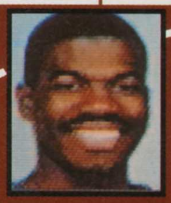
INTERET 86%
... si vous comprenez bien l'anglais parlé (sinon, 35%). Vous allez enfin réaliser que le CD nous réserve des jeux étonnants.

NBA ALL-ST CHALLEN

Michael Jordan

Karl Malone

James Worthy


Bernard King

Larry Bird

Nous sommes tous "victimes de la mode", les joueurs de basket comme les autres, surtout aux USA. A l'heure actuelle, ce sont les duels qui ont le plus de succès. Il était donc indispensable de les adapter sur console. C'est chose faite!

Le principe du jeu repose sur une idée simple: essayer d'exploiter au maximum les possibilités offertes par un unique panier de basket, c'est-à-dire par une seule moitié du terrain. A partir de là, de nombreuses variantes sont imaginables, dont cinq ont été ici retenues.

Premièrement, nous avons le 1 contre 1: vous affronterez un adversaire choisi parmi 28, ou un ami de votre choix. La victoire sera acquise au premier joueur qui marquera un certain nombre de points (fixé en début de partie), ou au joueur qui marquera le plus de points possible en un temps limité.

Deuxièmement, nous avons l'entraînement au tir à trois points. Vous devez dans ce cas tirer au panier depuis cinq endroits différents disposés le long de la zone. Cinq essais vous seront accordés pour chaque position et le dernier tir comptera double. Là encore, vous pouvez affronter un autre joueur.

En troisième lieu, vous pourrez pratiquer le mode Horse. Voici en quoi cela consiste: le premier des joueurs choisira un emplacement de tir. S'il marque, l'autre joueur devra tirer du même endroit et marquer. Sinon, il se voit infliger une pénalité.

Le quatrième type de jeu vous invite à vous entraîner au lancer franc, alors que le cinquième est un tournoi de 1 contre 1.

Vous pourrez incarner l'un des 28 joueurs, pour la plupart des stars des meilleures équipes américaines. Et, comme de bien entendu, leurs qualités sportives sont fidèlement reproduites. Ainsi, M. Jordan sera plus vif, plus rapide, et lancera plus loin que B. Catwright. Sachez que même la corpulence et les maillots des joueurs ont été respectés. Malheureusement, malgré tant de réalisme, on reste un peu sur sa faim.

A QUI LA FAUTE ?

Vous vous en doutez, on ne peut arracher la balle des mains de son adversaire ou lui mettre une claque impunément. Les fautes que vous pourrez commettre sont en effet notées par l'arbitre. Seule sanction, la balle reviendra à votre adversaire. Apprenez donc à jouer intelligemment.

Vous venez d'intercepter la balle lancée par votre adversaire alors qu'elle a dépassé la hauteur du cerceau. Cela est interdit.

Il vous est bien entendu impossible de faire plus de trois pas sans dribbler. Mais vous ne pouvez pas non plus sauter sans lancer la balle.

AVIS — non!

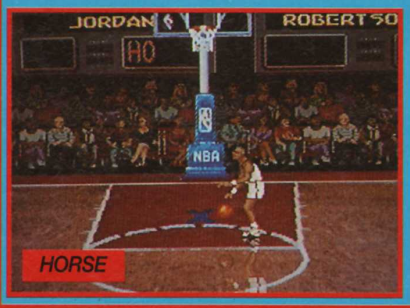
WIEKLEN

Ma taille m'interdisant de pratiquer ce sport réservé aux grandes perches (plus on est grand, etc.), je vais devoir faire un effort d'imagination pour me mettre à la place du joueur moyen (à partir de 1,50 m...). NBA All-Star Challenge ne prétend pas remplacer une véritable partie de basket. Le jeu à deux, en 1 contre 1, se révèle relativement agréable. Les autres parties sont purement et simplement nulles: il suffit de trouver le bon "timing". Les graphismes et l'animation sont très réussis, de même que les bruitages digitalisés. Mais cela ne suffit pas à rattraper la sauce. D'ailleurs, je vous l'ai déjà dit, ce qui compte, ce n'est pas l'apparence, mais le contenu. Et, ici, il est des plus légers...

LES MODES DE JEU

Comme je vous l'expliquais dans le texte principal, cinq types de jeu vous sont proposés. Pour chacun, vous pourrez jouer à deux, soit contre un ami, soit contre un joueur que l'ordinateur dirigera. Mais vous ne pourrez en aucun cas vous retrouver à plus de deux.

Ce type de jeu vous oblige à tirer de l'endroit même d'où vient de marquer votre adversaire.



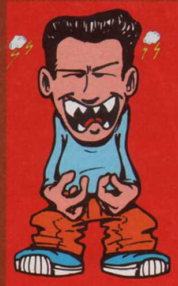
Le curseur se déplace autour du panier. Attendez qu'il vienne se positionner au-dessus et tirez.

'AR GE

Patrick Ewing

David Robinson

AVIS non!


SPY

On ne peut nier que, techniquement, cette version est plutôt réussie. Pour preuve, admirez le reflet du joueur sur le parquet ou écoutez le crissement de vos baskets lorsque vous vous déplacez. Les sprites sont d'une taille appréciable (ce sont des joueurs de basket, oui ou non?) et la maniabilité n'est pas mauvaise. Toutefois, tout ce qui brille n'est pas or (merci, maman!), et même si vous êtes un inconditionnel de ces salles où se trémoussent joliment les pom pom (pidou!) girls, ne bondissez pas sur cette cartouche comme vous le feriez sur ces dernières. Pourquoi? Parce que le principe du duel limite trop l'intérêt du jeu. Les coups sont peu nombreux et, quand on a bien le jeu en main, cela devient trop répétitif. D'aucuns diront que le jeu à deux vaut le détour... Je leur répondrai que, au début, c'est vrai, mais aussi que, par la suite, c'est toujours la même chose. On dribble, on saute, on marque, et on passe au suivant. Moi, j'attends le suivant (jeu de basket, bien sur!), car celui-là, je n'achète pas!

Vous n'avez que trois mouvements proposés: le saut, le smash, ou le "catch". Ici, Jordan dérobe la balle à Larry Bird.

Style perso pour Slam Dunks. Epatant!

De superbes images parsèment le jeu.

LA VERSION MD

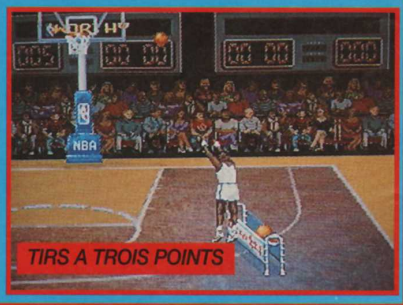
La version MD présente un jeu similaire à la version SNIN, mais elle souffre d'énormes défauts: réalisation technique des plus mauvaises, personnages qui bougent bien mal, bruitages très peu travaillés, et maniabilité plus que douteuse. Si vous êtes un puriste du basket, tournez-vous plutôt vers Lakers Vs Celtiks. Là, vous en aurez pour votre argent.

Médiocre réalisation que ce NBA sur MD. Regardez la taille des joueurs et le parquet...

Certainement le jeu le moins lassant. Vous devez marquer le plus de points possible en un minimum de temps. Ce mode prend tout son intérêt à 2 joueurs.

1 CONTRE 1

Vous devez tirer de cinq endroits différents, et rentrer cinq ballons dans le panier à chaque fois. Le temps vous est bien entendu compté.


TIRS A TROIS POINTS

EDITEUR: LNJ
DISTRIBUTEUR: ACCLAIM
DISPONIBILITE: OUI
PRIX: E

BASKET
2 JOUEURS (simult. ou altern.)
CONTROLE: BON
DIFFICULTE: MOYENNE
NIVEAU DE DIFFICULTE: 3
CONTINUE: -

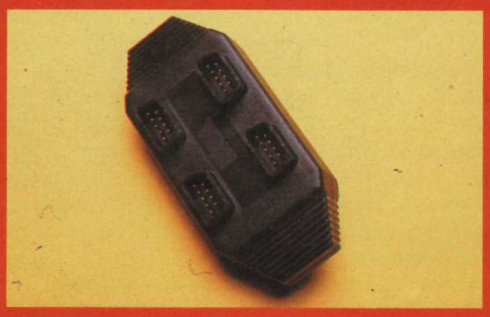
PRESENTATION	**70%**
L'écran-titre est passable mais les digitalisations qui passent entre les options sont les bienvenues.	
GRAPHISMES	**81%**
Effets de transparence, sprites de bonne taille, couleurs agréables. Correct.	
ANIMATION	**76%**
Les mouvements sont fluides, et la rotation du décor est bien gérée.	
MUSIQUE	**70%**
Une musique techno qui vous met vaguement dans l'ambiance. C'est moyen.	
BRUITAGES	**88%**
Les supporters hurlent, le ballon résonne sur le sol, et les chaussures crissent. Parfait.	
DUREE DE VIE	**68%**
A deux, on peut jouer quelque temps mais, seul, quelques parties suffisent...	
JOUABILITE	**79%**
Les joueurs répondent bien, mais le nombre de "coups" proposés est trop faible: 3 seulement.	
INTERET	**69%**
Techniquement irréprochable, ce soft est malheureusement trop limité.	

NHL HOC

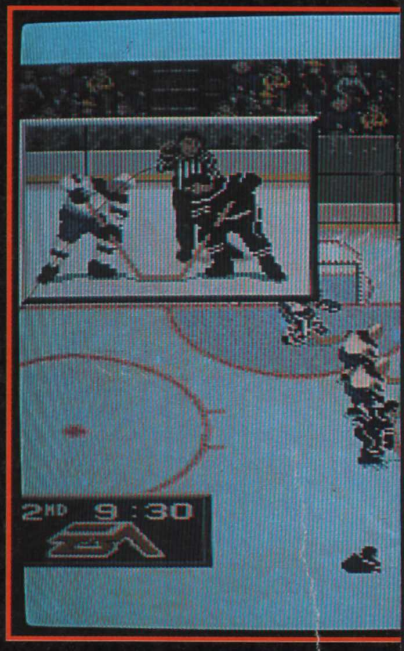
La fin de l'année est proche... Logique, donc, de voir débarquer sur nos Megadrive un nouveau NHL Hockey, la simulation de hockey par excellence d'Electronic Arts. Principal atout par rapport à la version 93, le jeu à quatre avec le Four Way Player Adaptator!

Par rapport à NHLPA Hockey 93, nombre de petites modifications ont été apportées à la version 94. Tout d'abord, les combats sanglants ont disparu, sûrement sacrifiés sur l'autel d'une censure implacable. Qu'à cela ne tienne, l'aspect stratégique n'en est que plus largement développé. Le jeu offre un éventail de 26 équipes issues du championnat NHL (pour National Hockey League) 1992-1993, avec environ 500 joueurs aux profils détaillés, parmi lesquels on retrouve des noms illustres, tel celui de Wayne Gretzky. Les caractéristiques des joueurs changent suivant la saison (sportive, pas celle des feuilles mortes) et leurs performances sont sauvegardées sur la cartouche. Les mouvements des joueurs sont plus réalistes. Le jeu de passes est légèrement plus développé. Les fautes sont mieux gérées, l'ordinateur est plus malin, etc. Vous profiterez également de nombreux petits détails nouveaux qui, sans changer fondamentalement le jeu, le rendent plus complet. Principal atout, une nouvelle option très importante: le mode 4 joueurs, qui nécessite l'emploi du Four Way Player Adaptator d'Electronic Arts. Ce dédoubleur de joypad permet de jouer jusqu'à quatre simultanément, en équipe ou face à face. Malheureusement, il n'est pas fourni avec la cartouche...

LE FOUR WAY PLAYER ADAPTATOR



Grâce à ce petit gadget d'Electronic Arts, vous allez pouvoir jouer jusqu'à quatre simultanément sur NHL Hockey 94. Enfin, il est possible de jouer en équipe sur console! Après la PC Engine et la Super Nintendo, la Megadrive se met à la page. C'est pas trop tôt! Petit détail: il faut acheter le Four Way Player Adaptator en plus de la cartouche... C'est cher mais ça vaut vraiment le coup. Electronic Arts donne enfin sa véritable dimension au sport collectif. Merci!

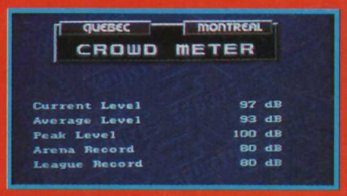


Lors des remises en jeu, n'hésitez pas à mettre la pression sur votre adversaire. Exemple...

COTE TECHNIQUE

Cette fois-ci, Electronic Arts a tenu à faire une simulation sportive digne de ce nom. Bon nombre d'écrans et d'options tactiques très intéressants vous sont dorénavant proposés. Jetez-y un œil!

Les commentateurs comparent les forces de chaque joueur avant le match.



Il y a même un applaudimètre pour mesurer le tonus du public. A quand la vague?

En cours de jeu, vous pouvez changer les joueurs sur le terrain. Economisez les meilleurs en cas de coup dur.

AVIS *oui, mais...*

SPY

Alors Marrrco, on continue à mettre la pâtée à son petit camarade de test? Je te préviens, un jour viendra où tu seras à ton tour descendu plus bas que "glace"... La vengeance est un plat qui se mange froid! Bon, soyons sérieux: NHLPA 94 est une simulation exceptionnelle! La maniabilité est très bonne. Côté stratégie, le programme est assez "musclé": statistiques pour les différents joueurs, 26 équipes, 500 sportifs dont il est possible de sauvegarder les caractéristiques sur la cartouche, etc. Et, en plus, le jeu à quatre est désormais possible. Tout le monde dans la même équipe, ou trois contre un, voilà des matchs qui prennent une tout autre dimension! Une petite remarque, toutefois: toutes les améliorations annoncées dans la notice par rapport aux versions antérieures séduiront les pros du genre mais passeront inaperçues aux yeux du néophyte (mode 4 joueurs mis à part). Conclusion: vous êtes un fan de hockey? Oui? Alors, achetez cette cartouche si vous ne possédez pas déjà NHLPA 93. Et, dans le cas contraire, achetez cette nouvelle version si vous voulez jouer à quatre!

Le Play-off est un championnat de très haut niveau. Seuls les professionnels seront capables de gagner la fameuse coupe NHL.

Le mode de jeu Shoot-out permet de s'entraîner au tir au but, seul face au gardien adverse.

CKEY 94

AVIS *oui, mais...*

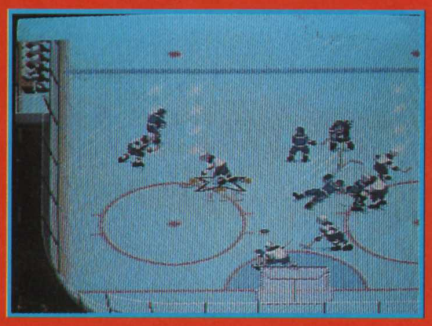
MARC

Enfin, quand je dis "oui, mais...", il ne faut pas me prendre au mot. Je m'explique: oui, NHL Hockey 94 est à mon avis la meilleure simulation de hockey disponible actuellement sur Megadrive (faute de concurrents valables). Oui, le mode 4 joueurs obtenu grâce au dédoubleur de joypads d'Electronic Arts donne vraiment une nouvelle dimension à la cartouche. A quatre, c'est tout simplement quatre fois plus marrant. "Mais", car au niveau de l'action, le jeu n'a pas énormément changé depuis NHLPA Hockey 93. En conclusion, c'est à vous de voir: si vous aimez vous amuser entre copains autour d'un bon jeu collectif, NHL Hockey 94 est une acquisition qui s'impose. Si, par contre, vous êtes plutôt du genre solitaire, restez-en à NHLPA Hockey 93, c'est largement suffisant!

L'OPTION MAGNETOSCOPE

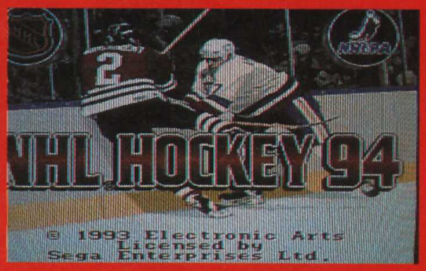
Cette option vous permettra de revoir à tout moment les dix dernières secondes de jeu, image par image ou à vitesse normale. Un moyen idéal pour visionner les buts et comprendre pourquoi on s'est fait battre.

Marco de Vancouver tire un palet à Mach 2...



... raté! le goal de Montréal est carrément très compétent. Il remet le palet en jeu avec une passe précise au joueur vedette, Spyo...

... qui remonte toute la défense et va déposer seul le palet dans le but adverse! Le gardien n'a rien pu faire. Un grand moment de sport!



EDITEUR: ELECTRONIC ARTS
DISTRIBUTEUR: GUILLEMOT I.
DISPONIBILITE: OCTOBRE
PRIX: D

SPORT
1 A 4 JOUEURS
CONTROLE: BON
DIFFICULTE: MOYEN
NIVEAU DE DIFFICULTE: -
CONTINUE: -

PRESENTATION 80%
La notice, un véritable pavé, vous présente en détail toutes les options du jeu.

GRAPHISMES 75%
Quelques améliorations par rapport à la version 93, notamment au niveau du public.

ANIMATION 85%
Le scrolling et le mouvement des hockeyeurs sont toujours aussi rapides et fluides.

MUSIQUE 88%
Au total, 72 morceaux de musique différents. L'ensemble est superbe!

BRUITAGES 90%
C'est vraiment l'ambiance des matchs de hockey, on s'y croirait!

DUREE DE VIE 85%
Et plus encore si vous avez le Four Way Player Adaptator et trois bons copains.

JOUABILITE 88%
Impeccable! Les joueurs répondent au doigt, à l'œil, au pied...

INTERET 86%
Avec le dédoubleur de joypad, ce jeu devient carrément dément. A 1 joueur, il est très semblable à NHLPA 93.

KENDO RAGE

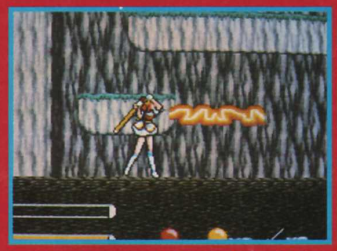
VOS ATTAQUES

Voici une présentation non exhaustive des coups dont dispose la belle. En fonction des circonstances, certains sont plus adaptés que d'autres.

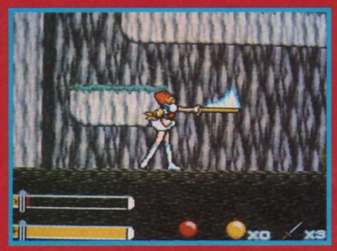
Transformée en torche vivante, notre guerrière est invulnérable. Mais cette transformation ne dure qu'un instant et consomme beaucoup d'énergie-vie.

A court de "carburant", la baguette magique fait ce qu'elle peut: petit arc peu puissant et de courte portée.

Avec le plein en énergie magique, on obtient des boules d'énergie: bonne portée et champ d'action assez large.



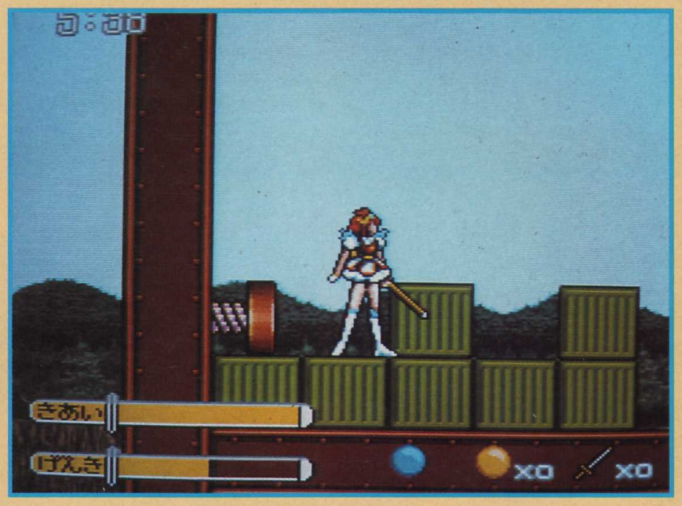
La "langue de feu" a la portée la plus importante du lot, malheureusement au détriment de son amplitude.

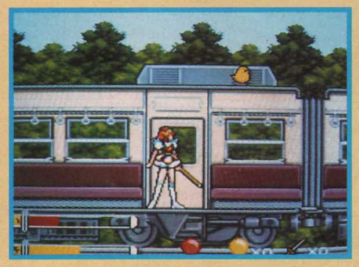


Là encore, sans énergie magique, la baguette s'avère tout juste capable d'étourdir l'adversaire à son contact.

Une petite écolière se transforme en Super Woman pour sauver le monde... Notre héroïne va explorer sept niveaux très variés. C'est ainsi qu'elle va traverser la forêt, des collines enneigées, un monde aquatique, une usine, emprunter un tramway, évoluer dans un stade sportif pour finir par revenir en ville. A côté de créatures moyennement dangereuses et peu différentes d'un monde à l'autre, d'autres sont plus coriaces et bien adaptées à leur environnement: ours dans la forêt, algues animées dans les eaux, robot dans l'usine, etc. Pour se défendre, la fillette dispose heureusement d'une baguette magique dont l'effet dépend de différents facteurs. D'une part cette baguette a besoin de se recharger en énergie, les sorts étant bien plus puissants lorsqu'elle est chargée à fond que quand elle est presque épuisée. D'autre part, la nature des sorts dépend de la couleur de la capsule de recharge récupérée: langue de flamme, boule d'énergie ou coups de bâton multiples, par exemple. Ces attaques peuvent être délivrées devant, derrière, en bas, en haut ou au ras du sol. Notre héroïne peut encore se transformer un court instant en torche vivante, brûlant tous ses ennemis sur son passage, mais le coût en énergie est considérable. Cette vaste panoplie d'attaques se complète d'une bonne richesse de mouvements: l'héroïne peut sauter en effectuant une habile pirouette, courir à droite ou à gauche et mettre un genou à terre. Quelques bonus l'aideront dans sa quête: énergie, blocage du temps et vie supplémentaire. Les quatre Continue permettent d'aller assez loin.

Impossible d'accéder à la suite du niveau sans utiliser un coup de piston. Mais, avant, il faudra nettoyer le passage.





Les choses commencent à se corser, les adversaires devenant plus nombreux et plus difficiles à éliminer.

AVIS — *oui, mais...*

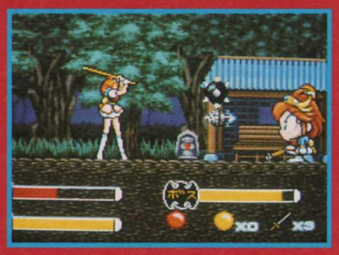
SPIRIT

Kendo Rage est un beat'em all/plates-formes classique. Sans faire montre d'une grande originalité, cette cartouche a quelques atouts. Tout d'abord, la réalisation est excellente. Les décors sont très variés, de même que les monstres, avec quelques créations originales comme l'algue animée. L'animation est un modèle du genre. Les mouvements de l'héroïne sont diversifiés, fluides et rapides. De plus, on peut combiner saut et attaque, ce qui est bien pratique. Le scrolling latéral est parfait et s'accompagne parfois d'un scrolling différentiel, avec plans postérieurs et antérieurs (notre amie passe derrière certains arbres du décor, par exemple). Alors, qu'est-ce qui cloche? C'est simple, le jeu est trop facile et le scénario manque de pêche. A mon avis, cette cartouche satisfera les plus jeunes, mais les autres en auront vite fait le tour.

Le sabuchan-daruma vole dans les airs et vous gèle de son souffle glacé.

Pour accéder à la suite du niveau, il faudra se frayer un passage dans la glace en la faisant fondre à coups de rayon.

DES BOSS PUISSANTS ET VARIES



Manenbo, le boss du premier niveau, est un enfant. Il lance des rayons laser, des bombes et des mines, mais n'offre aucune résistance aux coups.

Makkuro, le hibou (niveau 5). Ses plumes sont des bombes et il en perd beaucoup! Il n'est vulnérable qu'à de courts moments.

Makkakka garde le deuxième niveau. Méfiez-vous de ses explosions disséminées et restez si possible en contact rapproché.

Gardiens du troisième niveau, ces trois poissons ont chacun leur caractère propre. Le bleu, Ma-jozu, est le plus agressif... Mais il faudra pourtant tous les tuer.

Mashingarekki (niveau 4) est le roi des transformations. Humanoïde au début, il n'hésitera pas à devenir un dragster ou un avion pour mieux vous attaquer.

AVIS *oui, mais...*

JIMMY H.

Une fois n'est pas coutume, je suis totalement de l'avis de Spirit. Au début, Kendo Rage s'annonce bien. On prend pas mal de plaisir à jouer. Les plus haut niveaux réservent même quelques surprises. Ainsi, dans le chantier, il faut se faire éjecter par le piston pour accéder à l'usine et profiter du ventilateur pour monter à l'étage supérieur. Ingénieux! J'ai bien aimé aussi les petites touches d'humour: esprits des glaces dont les yeux s'exorbitent lorsqu'ils sont touchés, mine stupéfaite et désolée de l'héroïne lorsqu'elle se fait geler, par exemple. Mais, malheureusement, la partie plates-formes est vraiment bien restreinte. A peine quelques sauts et quelques effets de glissade sur les plaques de glace. Les boss de fin de niveau manquent de puissance et l'on parvient à s'en débarrasser sans trop de problèmes. Enfin, les sept niveaux sont trop vite finis. Une cartouche pour "petits joueurs", pas pour les autres.

EDITEUR: DATAM
DISTRIBUTEUR: —
DISPONIBILITE: AOUT
PRIX: F

BEAT-THEM-ALL/PLATES-FORMES
1 JOUEUR
CONTROLE: PARFAIT
DIFFICULTE: MOYEN
NIVEAU DE DIFFICULTE: 3
CONTINUE: 4

PRESENTATION 84%
L'intro est sympa et les options de jeu suffisantes (niveau, écran et joypads!).

GRAPHISMES 83%
Travaillés et suffisamment variés.

ANIMATION 89%
Mouvements variés et rapides pour l'héroïne, scrolling hyper-fluide avec parallaxe.

MUSIQUE 70%
Une musique à consonance orientale, agréable au début mais un peu "prise de tête" à force.

BRUITAGES 75%
Quelques "ah!" et "oh!" ainsi que divers cris de guerre digitalisés. Bof... trop répétitif!

DUREE DE VIE 73%
Les 7 niveaux paraissent un peu courts et les bons joueurs auront intérêt à sélectionner d'emblée le mode Difficile.

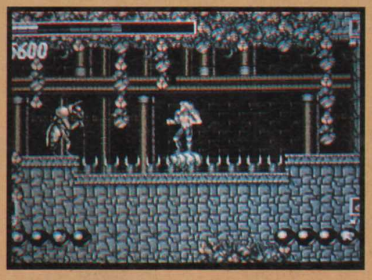
JOUABILITE 87%
Votre personnage obéit au doigt et à l'œil, avec une bonne précision des détections de collision.

INTERET 82%
Kendo Rage est une cartouche sympathique qui vous donnera du plaisir un moment. Malheureusement, elle manque un peu de punch.

WOLFCHILD

Lycanthrope: n.m. (gr. lukos, loup, et anthropos, homme). Homme transformé en loup-garou. Exemple: gasp! un lycanthrope vient d'envahir mon MCD...

Le Dr Kal Morrow est certainement l'un des plus éminents chercheurs en matière de transformation génétique. Ses recherches l'ont notamment amené à découvrir un nouveau spécimen: le lycanthrope. Celui-ci a des pouvoirs psychiques étonnants, et sa férocité n'a d'égale que sa puissance. Mais l'organisation Chimera a des vues sur cette découverte. Après quelques assassinats de routine (mère et fille du cher professeur), Morrow se fait enlever... En voilà assez pour plonger Saul, le fils de Kal Morrow, dans une fureur noire! Notre héros se précipite au laboratoire. Le voici transformé en une véritable machine de combat, un lycanthrope... Mais le nouveau pouvoir de Saul, le héros que vous allez incarner, pose un problème: il a besoin d'être constamment réapprovisionné. En effet, vous débutez le jeu en tant qu'humain et il vous faudra récupérer des pastilles de pouvoir afin de vous transformer. La puissance de l'humain n'est guère impressionnante puisqu'il ne peut utiliser que ses seuls poings. Mais lorsque vous vous métamorphoserez en homme-loup, vous allez récupérer différentes armes étonnantes. Le jeu en lui-même n'est autre qu'un beat-them-all, à la manière d'Altered Beast, mais a l'avantage de posséder neuf niveaux assez conséquents.



Nous voici dans le niveau 4: comme vous pouvez le constater, les décors sont un peu plus travaillés que dans les premiers niveaux.

AVIS — non!

SPY

Je suis consterné. Oui, consterné. Tout le monde l'attendait avec un a priori positif mais tout ce que j'ai pu y trouver de bien, c'est la bande-son, et encore... Il s'agit ici de cette catégorie de petits jeux que la MD aurait fort bien pu nous pondre. L'action n'est en rien originale, elle est même plutôt lassante. La réalisation technique n'est absolument pas digne du MCD. Et le principe du jeu est déjà vu, revu, et maintes et maintes et fois repris. Peut-être n'est-ce pour les programmeurs qu'un essai... Mais pourquoi devrions-nous pâtir du manque d'entraînement des créateurs? Quand je pense à des jeux comme Ecco, Sherlock Holmes, ou encore Silpheed, je ne peux que vous conseiller de garder vos sous pour des softs plus aboutis. Voilà, j'ai tout dit. Et j'aime pas!

VOS ARMES

Le choix d'armes dont vous allez pouvoir bénéficier est vaste. En effet, si nous vous en présentons ici six, il en existe neuf en tout. Outre les grenades à fragmentation que vous pourrez utiliser sous n'importe quelle forme, d'autres armes étonnantes vous sont proposées. Vous bénéficiez pour chacune d'un nombre limité de tirs (en général trente), et si vous avez eu la chance de récupérer plusieurs types d'arme, vous pouvez en changer à votre guise durant le jeu. Mais regardez plutôt.

La flamme: certainement la plus puissante des armes dont vous bénéficierez. Elle traverse tout est n'importe quoi et détruit en un coup les ennemis les plus robustes.

Le tir double: de puissance finalement assez conventionnelle, il vous promet malgré tout d'agréables explosions, mais seulement si vous savez l'utiliser au bon moment.

Le tir de base: comme son nom l'indique, c'est la puissance de feu que vous obtiendrez lorsque vous viendrez de vous transformer en loup. Sans plus.

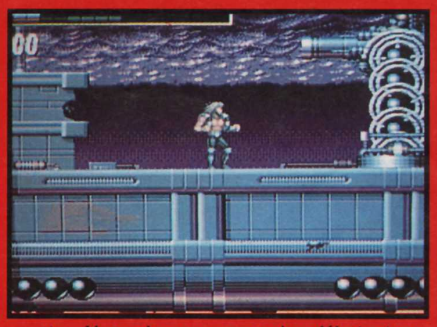
Le bouclier: sans être une arme dans le sens strict du terme, ce bouclier a l'avantage de vous protéger durant de longues minutes. A ne pas négliger.

Tir en arc: une fois lancé, ce projectile se dirige vers le bas. Cela peut être intéressant pour les ennemis situés sous vous mais, pour le reste, on a vu mieux.

Tir triple: la couverture au sol de ce type d'arme est fort intéressante. Le seul problème est qu'elle ne tire pas très loin. Mais bon! on s'en contente volontiers.

LES INDESIRABLES

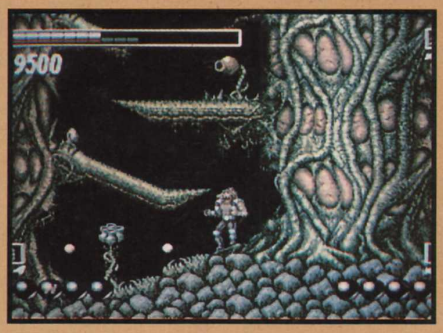
Eh oui! on ne se lasse pas de vous montrer quelques grosses brutes que l'on a coutume d'appeler "boss". Ceux-ci ne sont pas très robustes et les techniques à adopter pour en venir à bout sont assez simples. Observez leurs déplacements et leurs modes de tir, et le tour sera joué.



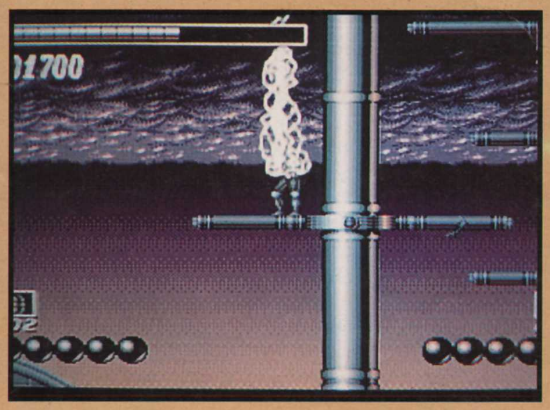
Nous n'en sommes qu'au début, et ce canon à plasma est assez facile à détruire. Mais attention tout de même à ne pas trop vous faire toucher car, plus loin, vous attend...

Voilà qui devient un petit peu plus intéressant. Mais encore une fois, ce n'est pas très difficile de détruire cet adversaire. Notez bien l'endroit où il a coutume de se téléporter et attendez-le. Simple mais efficace.

... l'homme-faucon. Gare à son bec et à ses griffes acérées et, surtout, méfiez-vous de ses déplacements. Il est rapide, le bougre!



La jungle est bourrée de plantes voraces et de piéges mémorables. Avancez avec prudence et n'hésitez pas à tirer sur tout ce qui bouge.



Vous venez de récupérer une pastille de pouvoir, laquelle vous permet de vous transformer. L'éclair vient vous frapper et vous voilà métamorphosé en homme-loup.

AVIS *oui, mais!*

PETER

Wolfchild s'est longtemps fait attendre sur le Mega CD. Après y avoir enfin joué, je suis plutôt déçu. Pourtant, le jeu en lui-même n'est pas totalement inintéressant. La difficulté est assez élevée et il faut tout de même se balader pendant pas mal de temps dans un véritable labyrinthe de lianes et de pierres avant de trouver l'entrée du niveau supérieur. Le clin d'œil à Altered Beast ne passe pas inaperçu, et ce n'est pas forcément une mauvaise chose. Tous les ingrédients classiques sont au menu: bonus, ennemis armés, plates-formes montantes... Malheureusement, les couleurs sont moches, le scrolling est parfois saccadé, et on peut facilement se lasser de l'action trop répétitive. Quelques parties ne seront cependant pas désagréables.

EDITEUR: CORE DESIGN
DISTRIBUTEUR: SEGA
DISPONIBILITE: OUI
PRIX: D

BEAT-THEM-UP
1 JOUEUR
CONTROLE: MOYEN
DIFFICULTE: MOYENNE
NIVEAU DE DIFFICULTE: 3
CONTINUE: 2

PRESENTATION 74%
L'intro proposée résume bien le scénario, et les options sont bien adaptées.

GRAPHISMES 65%
Couleurs passées, aspect "sablonneux" des graphismes... Bof!

ANIMATION 68%
Un scrolling fluide mais la démarche du personnage est insupportable.

MUSIQUE 75%
Elle se laisse écouter, sans plus.

BRUITAGES 72%
Ils collent à l'action mais ils ne sont pas fantastiques.

DUREE DE VIE 71%
Les neuf niveaux promettent de longues heures de jeu. Mais, à la longue, la partie devient lassante.

JOUABILITE 71%
Les sauts sont douteux mais, avec le temps, on maîtrise bien le personnage.

INTERET 69%
L'action est au rendez-vous mais les capacités du MCD ne sont pas exploitées.

DEVIL'S CO

LES DIFFERENTES VUES

Grâce à l'adoption du mode 3D, Devil's Course peut offrir des vues originales.

Au départ, vous commencez par une vue qui offre le relief le plus important, mais peut gêner votre vision globale.

Par une simple pression sur le bouton X, le programme vous montre le drapeau. Vous vous apercevrez que certains greens sont bizarrement perchés.

En élevant votre point de vue, vous pourrez avoir une vision plus générale, sans pour autant abandonner le mode 3D.

Non, en dépit de son nom, Devil's Course n'est pas une copie de Tazmania. Il s'agit en fait d'une simulation de golf originale qui offre différents modes de jeu.

Vous pourrez jouer seul ou à plusieurs (jusqu'à quatre) dans un match classique. Ailleurs, les rencontres vous opposeront à des joueurs tenus par le programme, pour la gloire ou pour l'argent. Dans ce dernier cas, il est même possible de moduler à sa guise l'enjeu de chaque trou. Un dernier mode vous autorise enfin à vous entraîner sur le trou de votre choix, ce que je vous conseille, au moins au début. L'écran de jeu représente le terrain vu par les yeux du golfeur. La grande originalité provient du mélange entre les graphismes 2D (arbres, cactus) et 3D (fosses, trous d'eau, collines, etc.). Un bandeau inférieur fournit quelques indications (cf. encadré). Enfin, une vue aérienne du trou, précisant votre position, se superpose à l'image. Le déroulement de chaque swing suit toujours le même ordre. Tout d'abord, on commence par déterminer sa direction (un petit drapeau en haut de l'écran rappelle celle du trou). Il faut ensuite choisir son club. Le programme vous propose d'emblée le plus adapté parmi quatorze disponibles. Le placement des pieds aura aussi son importance, puisqu'il influera de manière décisive sur l'effet latéral donné à la balle. Il ne reste plus alors qu'à tirer. Pour cela, vous allez bloquer un index mobile sur une échelle de puissance. Un second index parcourt ensuite la balle de bas en haut et latéralement. A vous de l'arrêter le plus près possible du centre de la balle.

L'animation du joueur effectuant son swing est bien réalisée et se poursuit avec le départ de la balle.

Décidément, vous avez eu de la chance. Quelques centimètres de plus et la balle était dans l'eau.

AVIS *oui, mais...*

SPIRIT

La Super Famicom ne croule pas sous les simulations de golf, c'est le moins que l'on puisse dire! Aussi, cette cartouche comble un certain vide, d'autant qu'elle apporte quelques innovations. La 3D ne sert pas ici, mais ouvre le champ à des possibilités nouvelles. Il est possible de modifier à tout moment l'angle de vision pour avoir une vue plus générale, sans abandonner l'impression de relief. En revanche, l'animation est loin d'être au top: lors des suivis de balle, elle stoppe fréquemment quelques instants, le temps que la machine effectue les calculs. De même, les changements de perspective (les rotations en particulier) demandent un certain temps avant d'être exécutés. Le Super FX aurait trouvé ici un usage parfait, le processeur de la Super Famicom s'avérant franchement lent pour le traitement de la 3D en temps réel.

URSE

Ces îles volantes ont des fonctions décoratives, mais accentuent aussi le relief.

AVIS *oui, mais...*

JIMMY H.

Tout comme Spirit, mon opinion sur Devil's Course est partagée. Les programmeurs ont su tirer parti intelligemment de la 3D. Ainsi, on peut se servir éventuellement des obstacles pour faire rebondir la balle ou la faire rouler sur des pentes, et l'amener ainsi à un endroit particulier. Certains parcours misent d'ailleurs à fond sur cette possibilité, le trou étant situé au sommet d'une butte composée de paliers. Les trous sont tous placés très différemment, que ce soit au niveau du paysage ou des difficultés qui attendent le joueur. Mais tout n'est pas rose. Déjà, il faut accepter de passer quelques minutes à comprendre les options (en japonais!). Ensuite, il n'y a finalement qu'un seul parcours de 18 trous, ce qui limite la durée de vie, même avec les modes multiples proposés sur cette cartouche. Seuls les passionnés de golf y trouveront leur compte.

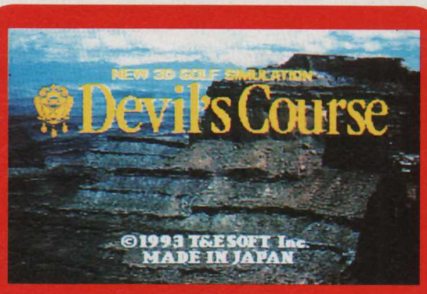
QUELQUES OPTIONS

En bas de l'écran, un bandeau rappelle en permanence la direction et la force du vent, le type de terrain sur lequel repose la balle, le nombre de coups joués et la distance restant à couvrir. En haut de l'écran figurent d'autres types d'indications...

Cette charmante demoiselle vous donnera quelques conseils. Dommage que cela soit en japonais.

Vous pouvez voir, en haut à gauche de l'écran, le système de tir qui règle force et précision.

En haut à gauche, la direction du tir. A droite, toujours la carte pour visualiser l'intégralité du trou.



EDITEUR: T&E SOFT
DISTRIBUTEUR: -
DISPONIBILITE: OUI
PRIX: F

GOLF
1-4 JOUEURS
CONTROLE: BON
DIFFICULTE: MOYENNE
NIVEAU DE DIFFICULTE: 1
CONTINUE: -

PRESENTATION 10%
Notice en japonais et présentation limitée à une image fixe!

GRAPHISMES 86%
Une bonne 3D, des décors variés, et un résultat de qualité.

ANIMATION 70%
La liberté de changer d'angle de vue, tout comme le suivi de la balle, est une bonne idée, mais l'ensemble reste lent.

MUSIQUE 50%
Une seule mélodie tout au long du jeu, au bout d'un moment, ça lasse!

BRUITAGES 40%
Rien de bien extraordinaire.

DUREE DE VIE 75%
Nombreux modes de jeu mais un seul et unique parcours de 18 trous.

JOUABILITE 86%
Les boutons sont bien utilisés et leur usage rappelé en permanence à l'écran.

INTERET 78%
Devil's Course n'est pas un mauvais jeu de golf. Mais la 3D ralentit beaucoup l'animation et la durée de vie reste limitée.

GOLDEN

Après un deuxième épisode trop semblable au premier (C+ 4, 89%), la série des Golden Axe renoue avec le succès. Beaucoup plus riche que les deux autres, Golden Axe III introduit même une touche d'aventure à la partie.

Une fois de plus, le Mal menace de l'emporter. Et c'est, bien sûr, à vous qu'échoit la lourde tâche de sauver le monde! Ce troisième volet reprend fidèlement les modes de jeu des deux autres: seul ou à deux simultanément, ou encore confrontation dans un lieu clos. Mais ici, outre le guerrier ou la guerrière, vous pourrez choisir l'un des trois héros suivants: homme-lion, homme-panthère ou homme-aigle. Le nain ne participe plus au combat car c'est lui qui vous confie la mission. Les combattants vont traverser en scrolling latéral des paysages variés: forêt, désert sablonneux, falaise, montagne, etc. Le chemin n'est pas immuable: différentes bifurcations permettent de le faire varier. Mais toutes ces routes mènent bien sûr au château où est détenue la belle princesse. Les ennemis vont arriver tranquillement par la route, ou surgir à l'improviste: ils peuvent sortir du sol, sauter des arbres, voire se matérialiser juste devant vous. Guerriers divers, amazones, squelettes, minotaures, chevalier, nains et hommes-oiseaux se relaient ainsi pour vous bloquer le passage. Certains sont portés par de curieuses montures (escargot géant, dragon cracheur de feu) qui possèdent chacun leur attaque propre. Mais rien ne vous empêche de jeter bas un cavalier pour vous emparer de sa monture. Vous disposez d'une panoplie étendue de coups pour vous défendre, ainsi que des pouvoirs magiques conférés par les potions. Tout comme pour les aliments, soit vous prendrez ces potions aux voleurs, soit vous les trouverez cachées dans des tonneaux qu'il faut briser. Vous devrez aussi libérer certains personnages, en tuant leur gardien, en détruisant leur prison de verre, ou même en les combattant pour briser la malédiction qui les enchaîne.

AVIS *oui!*

SPIRIT

Passionné d'heroic fantasy, j'avais craqué pour le premier Golden Axe. Le second, en revanche, copie conforme bâclée et beaucoup trop facile, m'avait laissé sur ma faim. Golden Axe III a su, lui, se mettre au goût du jour des beat'em all actuels, sans pour autant perdre son identité. Les monstres ont été entièrement retravaillés, tant leurs graphismes que leur mode d'attaque. Ainsi, certains utilisent désormais leur bouclier pour se protéger ou pour attaquer. D'autres n'hésitent pas à utiliser des coups peu orthodoxes (croche-pied par exemple). La variété des parcours est une autre bonne idée. On évite ainsi la monotonie. Enfin, le scénario réserve quelques surprises. Sans être un grand jeu, Golden Axe III a suffisamment d'atouts pour vous faire passer de très bons moments. Grand amateur du genre, j'achète!

LES BOSS

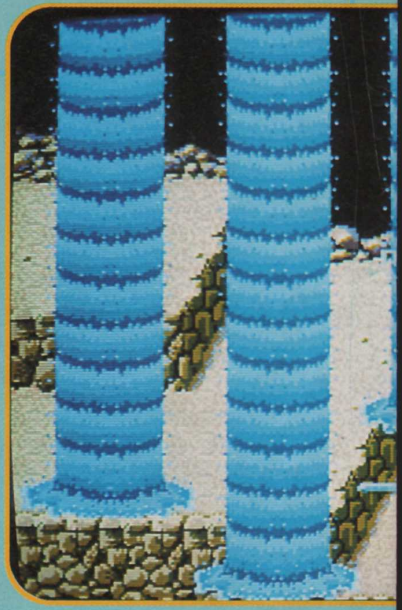
Bien qu'il n'y ait pas de vrai boss de fin de niveau, certains adversaires sont beaucoup plus coriaces que d'autres. Coup d'œil sur les plus dangereux...

Ces géants ne sont pas très rapides. En contrepartie, leur marteau leur procure une allonge impressionnante et leur saut n'est pas si nul.

Cet homme-oiseau vient de transporter le chevalier jusqu'à vous puis s'échappe. Mais vous devrez l'affronter tout de même un peu plus tard.

Ces ennemis sont très dangereux. Ils donnent des coups de tête et, surtout, effectuent un tourniquet, les quatre bras grands ouverts. Redoutables!

Bien que le nain apparaisse sur l'écran de sélection, il ne peut pas être choisi. En revanche, vous pouvez fixer votre choix sur l'une des silhouettes, qui cachent les hommes-bêtes.



AXE III

Vous allez devoir affronter un certain nombre d'adversaires sur cette plate-forme roulante. Vous pouvez accélérer leur défaite en les envoyant hors de la plate-forme.

Ces voleurs ont leurs besaces remplies de potion magique et de nourriture. Secouez-les un peu et récupérez ce qui en tombe.

Ce dinosaure-escargot tire une langue de caméléon pour vous happer. Mais il acceptera de se laisser chevaucher par qui peut l'atteindre.

AVIS — oui, mais ...

JIMMY H.

Comme le dit si justement Spirit, ce troisième épisode est bien meilleur que le deuxième. L'éventail des coups s'est considérablement enrichi. Chaque personnage dispose cette fois de dix coups vraiment différents et faciles à manier. S'y ajoutent aussi des coups spéciaux (lancement de l'épée, mini-tornade, projectile de feu, etc.) beaucoup plus difficiles à exécuter (il faut combiner de multiples mouvements du pad en pressant sur plusieurs boutons, comme sur Street Fighter II). Je tiens pourtant à signaler quelques défauts qui justifient mon "oui, mais...". Ainsi en mode 2 joueurs, on note quelques ralentissements et des clignotements dans certaines scènes mettant en jeu beaucoup de personnages. Je ferai également un petit reproche au scénario, varié mais moins original que celui du premier volet. Dommage enfin que les effets magiques aient été un peu bâclés. On prend toutefois du plaisir à jouer, et c'est bien là le principal.

Il faut toujours libérer les prisonniers, soit en tuant leurs gardiens, soit en coupant leurs chaînes, soit encore en brisant leur prison de cristal.

Les squelettes ne sont pas très intelligents (ils tombent souvent dans les trous), mais se battent très bien, en sachant utiliser pleinement leur bouclier.

EDITEUR: SEGA
DISTRIBUTEUR: -
DISPONIBILITE: OUI
PRIX: D

BEAT-THEM-ALL
1-2 JOUEURS
CONTROLE: BON
DIFFICULTE: MOYENNE
NIVEAU DE DIFFICULTE: 2
CONTINUE: 4

PRESENTATION 78%
La notice japonaise est suffisamment claire. La démo vous révèle quelques phases de jeu.

GRAPHISMES 85%
Les personnages sont très bien travaillés. Les décors sont variés mais pas peaufinés.

ANIMATION 76%
En mode 2 joueurs, quelques défauts. En mode 1 joueur, c'est beaucoup mieux.

MUSIQUE 82%
Les mélodies sont variées et ne donnent pas envie de couper le son.

BRUITAGES 76%
Les digitalisations vont bon train, mais le niveau sonore est un peu faible.

DUREE DE VIE 83%
En mode Normal, le jeu n'est pas trop difficile. Les chemins multiples prolongent sa durée.

JOUABILITE 82%
Sauf cas particuliers, les commandes restent très simples, en dehors des coups spéciaux.

INTERET 85%
Un bon beat'em all, qui change un peu des combats de skins. Pour les amateurs du genre.

WORLD HEROES

Grand succès il y a déjà un bon moment sur Neo Geo, World Heroes vient d'être converti sur la 16 bits de Nintendo. Un jeu de baston dans la lignée de Street Fighter II et Mortal Kombat. Mais peut-il rivaliser avec ces deux méga-hits? Vous allez pouvoir incarner l'un des huit héros proposés, qui appartiennent à des pays différents. Vous pourrez encore choisir le niveau de difficulté (8 niveaux), la durée de chaque combat (de 10 secondes à 99 secondes, ou même sans limite de temps), et le type de contrôle. Dans le mode le plus simple, un bouton délivre les coups de poing et l'autre les coups de pied. Dans le mode plus complet, deux boutons permettent de faire varier la hauteur des coups de pied ou de poing. La fonction de chaque bouton est paramétrable, ce qui permet à chacun d'adapter le jeu au mieux. Les combats vont avoir lieu dans des endroits différents selon l'option choisie. Dans le premier cas, il s'agit de lieux assez vastes, couvrant environ deux écrans de large. On peut ainsi s'éloigner temporairement de son adversaire pour reprendre ses esprits. Dans le second cas, les deux adversaires se rencontrent sur un ring assez particulier, puisque les cordes peuvent être renforcées de flammes ou de pointes. Dans le mode 2 joueurs, les deux adversaires peuvent choisir le même personnage et combattre à un niveau de difficulté différent. Les coups spéciaux ne manquent pas à l'appel. Chaque héros dispose de 2 à 4 coups particuliers en plus des coups classiques. Les effets sont variés et diffèrent selon les combattants: shurikens, serpent magique de protection, coups surpuissants, barrière de flammes, utilisation de prothèses diverses, attaques magiques, et bien d'autres choses encore... Chaque combat se déroule en deux manches gagnantes. Tous les trois niveaux, un niveau bonus vous propose de sculpter en temps limité une statue en tapant sur un bloc de pierre.

AVIS — oui!

SPIRIT

J'ai bien aimé cette cartouche pour plusieurs raisons. Les sprites sont de bonne taille et l'animation d'une fluidité tout à fait correcte. Côté scénario, les enceintes closes (flammes, par exemple) apportent un piment supplémentaire puisque l'on peut mettre sur pied de nouvelles techniques de combat. Quelle joie de pousser son adversaire vers les limites et de le voir s'enflammer. Mieux encore: s'il se jette sur vous, essayez de lui sauter par-dessus et vous pourrez peut-être le voir terminer sa course sur les barrières protégées. Un bon point encore pour la large gamme de niveaux de difficulté. Au niveau 0, le jeu est vraiment très facile. Mais au niveau 7, c'est une tout autre histoire, les adversaires enchaînant coup spécial sur coup spécial. Moi, j'achète.

WORLD HEROES VS STREET FIGHTER II TURBO

Tout jeu de baston ne peut qu'être comparé aujourd'hui à la grande vedette du genre, Street Fighter II Turbo (SFIIT). Ce dernier l'emporte sur World Heroes (WH) à de nombreux égards. Tous deux disposent de décors variés, enrichis d'animations complémentaires et de dégradés de fond. Mais SFIIT propose douze décors, et WH huit seulement. Même chose en ce qui concerne la variété et le nombre des combattants. Côté rapidité, SFIIT domine WH, pourtant déjà honorablement vif. Enfin, les tableaux-bonus de SFIIT sont plus variés. Seul avantage réel de WH: ses rings spéciaux aux limites périlleuses.

World Heroes vous invite à combattre huit adversaires. Les rencontres s'effectuent dans le pays du challenger.

Le mode Ring vous compliquera la vie: il faut parer les attaques mais aussi éviter de vous faire plaquer dans les cordes.

Fuuma vient de lancer une étoile de feu. La parade la plus simple consiste à sauter par-dessus.

Fuuma dispose d'une protection très efficace. Un simple coup de baguette magique, et un dragon l'entoure de ses anneaux, happant tout à sa portée.

Le résultat du match vous permettra d'admirer l'allure piteuse de votre ennemi. Il n'est pas près d'y revenir!

Fuuma effectue une figure aussi belle qu'efficace. Il tourne comme une toupie dans les airs et frappe en passant près de vous.

Le brise-rein de M. Muscle fait mal, vraiment très mal. C'est pourquoi il vaut mieux éviter de se faire prendre.

Ce coup de pied de Rasputin fait des dégâts. Mais le pire c'est quand il parvient à gifler des deux mains son adversaire.

QUELQUES COUPS SPECIAUX

World Heroes offre une bonne diversité de coups spéciaux (de 2 à 4 selon les personnages). Selon leur efficacité, ils sont plus ou moins difficiles à exécuter mais sont toujours réalisables.

Dragon est un as des arts martiaux. Il va si vite que son poing apparaît simultanément à trois endroits différents. Son coup de pied volant redoutable.

Brocken est bourré de prothèses: lance-missiles, bras ou jambe à rallonge, etc. Les missiles, très dangereux, sont heureusement annoncés.

AVIS — oui, mais !

JIMMY. H

Cette cartouche possède bien des atouts. Tout d'abord, les attaquants sont vraiment variés. Comment comparer, en effet, la frêle petite Française, Janne (c'est bien l'orthographe proposée!), à Rasputin, le Russe bourré de talents magiques, ou encore à Brocken, qui semble avoir été fabriqué de toutes pièces avec de vieux stocks de l'armée. Sans oublier M. Power, qui fait immanquablement penser à un des catcheurs les plus connus de la WWF. Les aires de combat sont tout aussi diversifiées. Des rues dont l'ambiance varie selon le pays concerné, le pont d'un navire, un ascenseur géant... Mais, face à Street Fighter II Turbo, World Heroes reste surpassé sur presque tous les plans. Son achat ne se justifie donc que si vous êtes tellement passionné par les jeux de combat qu'il vous faut posséder toutes les cartouches du genre!

J. Carn vient de passer un mauvais quart d'heure. Assommé par une pluie de coups, il voit trente-six chandelles. Profitez-en: il ne peut plus se défendre.

Le tableau-bonus ne varie pas: sculptez à main nue (ou à l'épée) cette statue grecque dans un bloc de pierre massif.

Amplifiée par la magie, la gifle de Rasputin prend une tout autre dimension.

LES RINGS ET LEURS DANGERS

En mode Combat mortel, les dangers du lieu s'ajoutent à ceux du combat lui-même.

Ce ring est parsemé de mines qui se reforment spontanément. Au moindre contact, le combattant se transforme en torche humaine et perd, bien entendu, pas mal d'énergie.

Que voilà des pointes bien affûtées! Il faut les éviter soigneusement si vous ne voulez pas vous retrouver pendu comme un vulgaire quartier de viande à un crochet de boucher.

Les cordes sont renforcées par des barrières de feu. Essayez de les utiliser à votre profit.

Une clôture électrifiée. Il ne manquait plus que ça pour vous tenir au courant!

Hanzo dispose des mêmes pouvoirs magiques que Fuuma. Sans doute est-ce une question de nationalité, car les deux compères sont japonais.

Difficile de rester hors de portée de Brocken, qui s'allonge, s'allonge et s'allonge encore pour porter son coup.

Geegus, le dernier des adversaires, est un robot. Il peut se métamorphoser et utiliser les pouvoirs spéciaux de chacun.

EDITEUR: SUNSOFT
DISTRIBUTEUR: —
DISPONIBILITE: AOUT
PRIX: F

COMBAT
1-2 JOUEURS
CONTROLE: PARFAIT
DIFFICULTE: MOYEN
NIVEAU DE DIFFICULTE: 8
CONTINUE: INFINI

PRESENTATION 85%

Une bonne démo. La présentation en japonais des coups spéciaux reste compréhensible.

GRAPHISMES 89%

Décors travaillés, combattants fignolés et effets des coups spéciaux bien étudiés.

ANIMATION 88%

Animations complémentaires et scrolling parfois différentiel. Les mouvements des combattants sont fluides et variés.

MUSIQUE 80%

Les musiques sont agréables et jamais lassantes, même écoutées longtemps.

BRUITAGES 85%

Aux bruitages des coups s'ajoutent les digitalisations des cris.

DUREE DE VIE 87%

Il vous faudra pas mal d'entraînement pour finir le jeu au niveau 7.

JOUABILITE 89%

Parfaite. Les coups classiques sont très bien gérés, les coups spéciaux maniables.

INTERET 89%

Un excellent jeu, qui pâtit pourtant de la sortie de Street Fighter II Turbo.

COMPUSTORE Games

NEUF, OCCASION, ECHANGE

NEWS Bientôt la nouvelle console 3 DO RENSEIGNEZ-VOUS ICI.

SUPER NES USA

Console SUPER NES sans jeu
Câble + transfo + AD 29 1090 F
Console SUPER FAMICOM
câble + transfo + 2 manettes 1590 F

L'adaptateur universel (AD 29) que nous vous proposons permet de faire fonctionner aussi des jeux comme Street 2 Turbo US, Mario All Star US, ainsi que les jeux avec le FX Système.

ACCESSOIRES

Action Replay Pro	449 F
Fighter Joystick	449 F
Joystick programmable	399 F
Super Advantage 6 boutons	399 F
Apollo Joystick 6 boutons	369 F
X Terminator Adaptateur	349 F
Multi Tap 5 joueurs	199 F
Câble Péritel SFC/SPNes	179 F
SN Joypad (transparente)	149 F
Universal Adaptator 60 Hz	99 F

JEUX : prix indicatifs à partir de

Susuka 8 Hours Jap.	NEWS
Ceasar Palace	NEWS
Coca-Cola Drackies	NEWS
Darius Force	NEWS
Gs Magic Jap.	NEWS
Ranema 1/2 Aventure Jap.	NEWS
Flashback	NEWS
Masters Jap.	NEWS
Jungle Strike US/Jap.	NEWS
Jurassik Parc US/F	NEWS
Art of Fighting Jap.	NEWS
Fatal Fury 2 Jap.	NEWS
Actraiser 2 Jap.	NEWS
Super Chines World 2 jap.	NEWS
World Heros Jap.	599 F
Bomberman + Adapt. 5 joueurs	599 F
Soul Blazer	550 F
Super Mario Collection Jap.	549 F
Street Fighter Turbo US/Jap.	549 F
F1 Pool Position US/F.	549 F
Royal Rumble US/Jap./F	549 F
Ningel Mansell's US	549 F
Tetris 2 + Bombliss Jap.	549 F
Wing Commander 2	549 F
NFL Football Konamie US	549 F
EVO US	539 F
Dungeon Master US	539 F
Shadow Run US	539 F
Eric Cantona Foot US/F	539 F
Magic Johnson Jap.	539 F
NBA Basket Ball US	499 F
Mortal Kombat US	499 F
Dragon Ball Z2 JAP.	499 F
Sim City	499 F
Star Fox US	489 F
Super Turrican US	489 F
Tiiny Toons US	489 F
Pocky and Rocky US	489 F
Exeaust Heat 2 Jap.	489 F
Super Volley Ball 2 Jap.	489 F
Bubsy US	489 F
Sonic Wings	489 F
Cool Spot US/Jap.	489 F
Basebal 2020 Jap.	489 F
Star Wars	489 F
Tiny Toons US	449 F
GP 1 Moto Jap.	489 F
Sonic Blastman	489 F
Alien 3	489 F
Battl Toad US	450 F
Batman Return Jap.	450 F
Magical Quest US	450 F
Batman Return Jap.	450 F
Adams Family 2 F	450 F
Final Fight 2 Jap.	389 F
F15 Strike Eagle US	350 F
Harley Humongous US	350 F
Street Combat US	350 F
Phalanx US	350 F
Joe et Mac 2 Jap.	299 F
Chester Cheetah US	299 F
Ranema 1/2 1 ou 2 Jap.	Tél.

IMPORTANT : à l'heure où nous imprimons cette publicité, il est possible que nous recevions d'autres news ou anciens titres. Pour le savoir, appelez-nous. Certains titres sortiront dans le courant du mois ou peuvent être retardés ou simplement en rupture de stock. Tous nos prix peuvent être modifiés sans préavis en fonction des cours du change.

MEGADRIVE

NOUVEAU : Le Mega Key 149 F
Il permet d'utiliser les jeux US/Jap. sur vos consoles françaises.

Console MEGA DRIVE ou MEGA CD 2 nous appeler.
Grand choix de jeux CD US à dispo.

ACCESSOIRES

Pro 2	99 F
Competition pro	149 F
Action Replay	395 F
Apollo Stick	369 F

Autres accessoires, nous téléphoner.

JEUX

Mortal Kombat	489 F
Jungle Strike	449 F
Flashback	395 F
Tiny Toons	395 F
Fatal Fury	395 F
Global Gladiator	395 F
Bubsy	395 F
Amazing Tennis	Tél.
X Men	Tél.
Rocket Knight	Tél.
Ningel Mansel's	Tél.
Rolling Thender	Tél.
Sherlock Holmes	Tél.
Shinobie 3	Tél.
Jurassik Park	Tél.
Shinning Force	Tél.
Street 2 Turbo	Tél.
Sonic 2	395 F
La petite Sirène	395 F
Alien 3	395 F
Terminator	395 F
Olylmpic Gold	395 F
Centurion 2	395 F
Splater House	395 F
Aquabatic Game	395 F
Street Rage 2	395 F
Mickey et Donald	395 F
Batman Return	395 F
Terminator 2	395 F
Road Rash 2	395 F
Monaco GP 2	395 F
Team USA	395 F
LHX Attack Shopper	395 F
Captain America	395 F
Crue Ball	395 F
Chakan	395 F
PGA Tour Golf 2	395 F
James Bond 007	395 F
Mohamed Ali Boxing	395 F
Tortue Ninja 4	395 F
Flash Back	395 F
NHL PA Hockey 94	395 F

Offre dans la limite des stocks disponibles.

NEC

System Card 3.0 790 F
PROMO* : 3 jeux NEC CARTE achetés = 1 jeu gratuit (Tales of the monter)

JEUX (Carte)

PC Kid 3	399 F
Street Turbo 2	399 F
Autres NEWS	349 F/399 F

PROMO* (Carte)

Darius Plus	169 F
Dragon Egs	169 F
Draguon Saber	169 F
Ninja Spirit	169 F
Salamander	169 F
Cloud Master	169 F
SCI Criminal	169 F
Dungeon Explorer	479 F
Wind of Thender	479 F
Snatcher	499 F
Autres NEWS	Tél.

PROMO* (Carte)

R Type complet	249 F
Forgotten World	249 F
Prince of Persia	249 F
Davis Cup	249 F
Builder Land	249 F

* OFFRE LIMITÉE

NEO GEO

Console + câble + transfo + 1 manette 2489 F
Console avec jeu imposé + câble + tranfo + 1 manette 2989 F

ACCESSOIRES

Memory card	249 F
Joystick Néo Géo	449 F

JEUX

Burning Fight	690 F
Nam 75	690 F
Robot Army	690 F
Eightman	690 F
Trash Rally	690 F
Base-Ball 2020	690 F
Soccer Brawl	690 F
Blue Journey	690 F
Worl Heros 2	1 490 F
Fatal Fury 2	1 490 F
Sengoku 2	1 490 F
Super Side Kick	1 490 F
3 Cout Bount	1 490 F
Baseball Star 2	1 390 F
Last Ressort	1 290 F
Football Frenzy	1 290 F
View Point	1 690 F
Samourai Shodown (New)	1 690 F
Pop Hunter	1 690 F
Magician Lord 2	1 690 F

Pour les jeux NEO GEO d'occasion, nous appeler.

GAME GEAR

Console GAME GEAR 4 jeux + Donald Duck 790 F

ACCESSOIRES

Adaptateur secteur	99 F
Gear to Gear	99 F
Loupe	139 F
Master Gear	149 F
Sacoche	199 F
Battery pack	349 F

JEUX

Mortal Kombat	290 F
Aleste 2	290 F
Jurassik Park	290 F
Wimbledon	229 F
Sonic 2	229 F
Prince of Persia	229 F
Alien 3	229 F
Tasmania	229 F
Indiana Jones	229 F
Batman Returns	229 F
Space Invader	229 F
Spiderman	229 F
Terminator	229 F
Olympic Gold	229 F
Kick off	229 F
Senna GP	229 F
Shinobie 2	229 F
Street of Rage	229 F
Vampire	229 F

Autres titres nous appeler.

COMPUSTORE GAMES 43, rue de la Convention 75015 PARIS. Tél. : 16 (1) 45 78 67 30.

La Boutique COMPUSTORE Games est heureuse de vous accueillir du mardi au samedi de 10 h à 19 h sans interruption. Le lundi de 14 h à 19 h. Métro et RER : JAVEL. Sortie périphérique : Porte de Versailles ou de Sèvres.

ENTREGUILLEMETS SOUS RESERVE D'ERREURS TYPOGRAPHIQUES ET DES DATES DE SORTIES. LES MARQUES CITEES SONT DES MARQUES DEPOSEES.

B O N D E C O M M A N D E

Commande par téléphone : 16 (1) 45 78 67 30 - Bon de commande à retourner à COMPUSTORE 43, rue de la Convention 75015 Paris (ou sur papier libre)

CONSOLES ET JEUX	PRIX
FRAIS DE PORT (Console : 55 F/NEO GEO : 95 F) (Jeux NEO GEO : 30 F) (10 F par produit supplémentaire)	23 F
TOTAL A PAYER (Manette d'arcade NEO GEO ou NINTENDO 35 F)	F

PAIEMENT PAR CARTE BLEUE/INTERBANCAIRE

DATE D'EXPIRATION :
BANQUE :

DATE DE COMMANDE ET SIGNATURE

Nom
Adresse
C. Postal
Ville
Tél. : Age :

A REMPLIR (INDISPENSABLE)

Mode de paiement : Chèque bancaire ☐ Contre-remboursement (+35 F) ☐
Mandat-lettre ☐ Pas de CR article moins de 200 F

OFFRE VALABLE DANS LA LIMITE DES STOCKS DISPONIBLES.

Je joue sur : SEGA
M. Drive-Jap. ☐ G.GEAR ☐ Mega CD ☐
M. Drive-FR ☐

NINTENDO
SPR. Famicom ☐ SPR. Nes ☐ SPR.Nintendo ☐
NEC CORE GRAPX ☐ CD ROM 2 ☐

QUELQUES INDICATIONS : *en payant par carte bancaire ou chèque, vos commandes seront traitées en priorité. Pensez-y. Pour que votre commande soit valide, votre téléphone est obligatoire. Au moment de la parution de ce journal, il est possible que certains titres ou produits ne soient disponibles qu'en cours de mois, retardés ou en rupture momentanée. Nous vous remercions de votre compréhension. Tous nos prix ou offres sont valables pendant la période de parution du journal.*

C+ 10/93

CHUCK II SON OF CHUCK

Une nouvelle de la plus haute importance vient de tomber sur les téléscripteurs de l'agence Dino Presse. Fidèle au souci d'information qui nous caractérise, nous vous la communiquons: "Chuck Rock vient de se faire enlever!"

"Non mais, vous n'êtes pas bien, vous? Ça vous arrive de la mettre en sourdine? Baby Chuck a tout entendu et il est parti à la recherche de son père!

— Très bien... Très, très bien! Nous allons enfin pouvoir nous délecter d'aventures dignes de ce nom. Surtout lorsque l'on sait que sa détermination n'a d'égale que celle de son paternel. Je serais enclin à supposer qu'il a emmené sa massue avec lui, me trompé-je?

— Vous ne vous trompez pas, et avec les tours que son père lui a appris, les monstres n'ont qu'à bien se tenir!

— Mais par où va-t-il donc passer, pour retrouver son père?

— D'après mes informations, les kidnappeurs sont passés par la jungle, puis par le volcan, ont fait un détour par la forêt puis ont disparu dans les égouts.

— Ahhh! Et je suppose qu'ils n'ont pas hésité à lâcher des monstres pour empêcher sa progression!

— Ce n'est que trop vrai, et ils sont énormes. Mais faites quelque chose, mon fils va se faire tuer!

— Allons, madame, votre fils a trois vies, un Continue et de nombreuses autres vies et bonus ont été disséminés sur son parcours. Alors, je vous en prie, cessez de vous lamenter!"

On ne fait pas que taper, on réfléchit aussi! Un exemple? Eh bien! faites tomber la banane et amenez-la vers le singe, il va se rapprocher et, de ce fait, la liane située sous lui deviendra accessible!

Admirez comme les décors sont riches et touffus! Et encore, le seul système utilisable pour prendre en photo les jeux Game Gear appauvrit l'image. Ce sera plus joli sur votre portable.

L'EAU ET LE FEU!

Le parcours de Baby Chuck est truffé d'embûches et de monstres malfaisants. Vous pourrez les apprécier tous les deux tableaux, mais n'ayez crainte, ils ne sont pas aussi féroces qu'ils en ont l'air.

Chaud devant! Malgré sa taille, ce volatile n'est autre qu'un boss! Après avoir évité la pierre enflammée qu'il est sur le point de vous envoyer, sautez, tapez et renvoyez-le dans son élément.

Après cette grosse chaleur, on va se rafraîchir un peu avec ce poulpe. Pour le battre? Non, il suffit de taper dans le petit poisson rouge qu'il vous envoie!

AVIS — *oui, mais!*

SPY

Toutes les consoles Sega ont eu droit à Chuck Rock 2, et ce n'est pas un mal. Mais la version GG souffre d'un défaut énorme à côté duquel nous ne pouvions passer. Les graphismes ne sont pas assez colorés et détaillés? Oh! que si, nous sommes en présence de l'un des plus beaux jeux sur cette machine! La maniabilité n'est peut-être pas excellente? Que nenni, elle est très bonne. Alors, les musiques? les bruitages? l'écran-titre? le scénario? L'interactivité? Le nombre de vies? Non, non, tout ça est très bon: c'est juste que le jeu est trop facile! Si! Trop simple, trop classique... Et pourtant, la cartouche sur MD regorge de surprises, pourquoi y en a-t-il si peu ici? Heureusement que le jeu est très sympa et que l'on peut corser la difficulté en commençant en mode Hard!

CORE DESIGN/SEGA
PRIX: D
1 JOUEUR/PLATES-FORMES

PRESENTATION	**61%**
Présentation sommaire et sans grand intérêt, on s'en passe!	
GRAPHISMES	**86%**
Très colorés et très précis. Le sprite est d'une taille appréciable.	
ANIMATION	**86%**
Baby Chuck saute ou frappe avec une souplesse exemplaire. Le scrolling est fluide.	
MUSIQUE	**84%**
Entraînante et sympathique. Elle est en parfait accord avec les situations.	
BRUITAGES	**83%**
Du même calibre que la musique, ils s'adaptent parfaitement au jeu.	
DUREE DE VIE	**65%**
Partez en Normal ou Hard dès le début, sinon vous risquez de finir le jeu bien vite!	
JOUABILITE	**80%**
Le personnage répond bien, et la trajectoire de ses sauts peut être modifiée en vol.	
INTERET	**83%**
Un soft très bien réalisé qui reste toutefois trop facile et trop classique.	

LES MEILLEURS JEUX AUX MEILLEURS PRIX

STOCK GAMES REPUBLIQUE
44 rue de Malte 75011 Paris - Métro République
Tel : (1) 48.05.48.23

STOCK GAMES CARDINAL LEMOINE
3 rue d' Arras 75005 Paris - Métro C. Lemoine
Tel : (1) 44.07.04.61

STOCK GAMES AJACCIO
23 rue Méditerranée 20179 Ajaccio
Tel : 16 (1) 95.23.14.81

NOUVEAU
STOCK GAMES MASSENA 13
CHHUN MUSIC
Centre Commercial Massena Niveau 1 - 75013 Paris
Ascenseur Villa D'Este - Métro Porte de Choisy
Tel : (1) 44.24.00.00

STOCK GAMES

3615 STOCK GAMES

NOUVEAU : COMMANDE TES JEUX PAR MINITEL ET INFORME-TOI SUR LA DISPONIBILITE DES NEWS DU JAPON ET USA!!! >>OUVERTURE DU SERVEUR LE 15 OCTOBRE<<

MATERIELS NEUFS - MATERIELS NEUFS - MATERIELS NEUFS - MATERIELS NEUFS

SUPER FAMICOM

SUPER FAMICOM	***1499F***
ADAPT. UNIVERSEL FX 60HZ	***99F***
CABLE RGB	149F
JOY PATRIOT	189F
LEMMINGS	199F
ACTRAISER	199F
SOULBLADER	199F
PRINCE OF PERSIA	239F
AXELAY	299F
SILVA SAGA 2	299F
NBA ALL STAR	349F
DEAD DANCE	399F
STAR FOX	399F
WORLD SOCCER (E. CANTONA)	399F
VALKEN	439F
F1 EXHAUST HEAT 2	439F
POP'N TWIN BEE	***439F***
OLIVE AND TOM 4	479F
FORMATION SOCCER 2	479F
AIR DIVER	499F
SUPER TETRIS 2	539F
DRAGON BALL Z 2	***539F***
SONIC WINGS	539F
SOLSTICE 2	589F
ARCUS SPIRIT	589F
CHINESE WORLD 2	589F
WORLD HEROES	589F
STREET FIGHTER 2 TURBO	***589F***
ART OF FIGHTING	***589F***

PROMO DU MOIS
FINAL FIGHT 2 239 F

SUPER NES

SUPER NES	***999F***
ADAPT. UNIVERSEL FX 60 HZ	***99F***
CABLE RGB	149F
JOY PATRIOT	189F
NINJA BOY	399F
YOSHI' S COOKIE	399F
JAMES POND 2	399F
MIGHT AND MAGIC 2	499F
DUNGEON MASTER	499F
MORTAL KOMBAT	***499F***
MARIO ALL STARS US 60 HZ	***499F***
COOL SPOT	529F
RUN SABER	529F
JURASSIC PARK	***529F***
ROCKY RODENT	529F
EQUINOX	529F
TOP GEAR 2	529F
ARCUS ODYSSEY	529F
YOSHI SAFARI	529F
STAR WAR 2 (E.STRIKE BACK)	***529F***
STREET FIGHT. TURBO 60 HZ	***549F***

NOMBREUX JEUX EN STOCK, NOUS CONSULTER POUR DISPONIBILITE AU : TEL : (1) 48.05.48.23

MEGADRIVE

MEGADRIVE II JAPONAISE		***790F***
ADAPT. US OU JAP		***99F***
PRO 2		89F
QUACK SHOT	JP	119F
ALIEN STORM	JP	119F
STRIDER	JP	119F
OUT OF THIS WORLD	US	249F
BUBSY	FR	349F
SUMMER CHALLENGE	FR	389F
SHINNING FORCE	FR	389F
JUNGLE STRIKE	FR	389F
JURASSIC PARK	***FR***	***389F***
SHINOBI 3	***FR***	***389F***
SORCERER'S KINGDOM	US	389F
LAND STALKER	***US***	***389F***
STREET FIGHTER 2'	***FR***	***499F***

NEC

PC ENGINE GT	1490F
NEC DUO-R	***2190F***
BOMBER MAN 93	399F
PC KID 3	429F
STREET FIGHTER 2 '	***499F***
EXILE 2	429F
DUNGEON MASTER CD	429F
LORDS OF THUNDER CD	449F

NEO GEO

NEO GEO SEULE	***2490F***
NEO GEO + 1 JEU	2890F
JOYSTICK	449F
MEMORY CARD	229F
SENGOKU 2	1190F
SUPER SIDE KICKS	***1290F***
FATAL FURY 2	1290F
3 COUNT BOUT	1290F
WORLD HEROES 2	1390F
VIEW POINT	1540F
SAMURAI SHODOWN	***1540F***
FATAL FURY SPECIAL	***1590F***

MEGA CD

MEGA CD II JAPONAIS	***1890F***
HEAVY NOVA	189F
DENNIN ALESTE	299F
SIKLY LIP	299F
PRINCE OF PERSIA	299F
LUNAR	***399F***
4 IN 1	399F
RANMA 1/2 N°2	449F
FINAL FIGHT GUY	449F
THUNDER STORM FX	449F
SILPHEED	***499F***

MATERIELS OCCASIONS - MATERIELS OCCASIONS

SFC-SNES-SNIN

SKY MISSION	199F
WWF WRESTLEMANIA	199F
ANOTHER WORLD	249F
UN SQUADRON	249F
STREET FIGHTER 2	199F
ZELDA 3	249F
ROAD RUNNERS	249F
SUPER TENNIS	249F
SUPER SOCCER	249F
SUPER R-TYPE	249F
GHOULS AND GHOSTS	199F
TORTUES NINJA	249F
PILOTWINGS	249F
ADDAMS FAMILY	249F
SUPER PROBOTECTOR	249F
MARIO KART	299F
ADVENTURE ISLAND	249F
SUPER ALESTE	249F
JOE AND MAC	249F
FINAL FIGHT	199F
WING COMMANDER	249F
NCAA BASKETBALL	249F
STAR WARS	349F
BUSTER BROS	299F
RUSHING BEAT 2	299F
FATAL FURY	349F
VOLLEY BALL TWIN	299F
MAGICAL QUEST	299F

ECHANGEZ VOS JEUX POUR 50 F

JEUX À PARTIR DE 149F SUR SUPER NES SUPER SFC SUPER NIN

79F SUR MEGADRIVE
les jeux US ou JP necessitent un adaptateur US/JP JJP.

NEO GEO

NAM 1975	399F
CYBER LIP	399F
MAGICIAN LORD	399F
SUPER SPY	449F
BLUE'S JOURNEY	499F
BASEBALL 2020	499F
ALPHA MISSION 2	499F
NINJA COMBAT	499F
BURNING FIGHT	499F
JOY JOY KID	499F
KING OF THE MONSTER	549F
SENGOKU	549F
EIGHT MAN	549F
FATAL FURY	649F
ROBO ARMY	749F
MUTATION NATION	749F
WORLD HEROES	899F
ART OF FIGHTING	949F
LAST RESORT	999F

NOUS RACHETONS VOS JEUX SUR SFC/SNES/SNIN , MD, NEC, NEO GEO, AINSI QUE VOS CONSOLES.N'HESITEZ PAS A TELEPHONER : (1) 48.05.48.23

POUR TOUS ACHAT DE PLUS DE 400 F, STOCK GAMES VOUS OFFRE UN ABONEMENT DE 3 MOIS AU MAGAZINE OKAZ !

BON DE COMMANDE
A RENVOYER À : STOCK GAMES
44 RUE DE MALTE 75011 PARIS
POUR LA CORSE : 23 RUE MEDITERRANNEE 20179 AJACCIO

TITRES	CONSOLES	QT	PRIX
TOTAL + 30 F DE PORT			

NOM : PRENOM :
ADRESSE :
CP : VILLE : TEL :
REGLEMENT :
CHEQUE
MANDAT-LETTRE
CARTE BLEUE
N° CARTE BLEUE :
DATE D'EXPIRATION :
SIGNATURE :

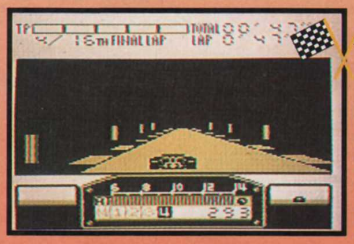
OFFRE DANS LA LIMITE DES STOCKS DISPONIBLES
PRIX REVISABLE SANS PREAVIS

GAME BOY REVIEW

POLE POSITION

Possesseurs de GB et amateurs de F1, voilà enfin du nouveau sous le soleil d'Ubi Soft. F1 Pole Position arrive à 100 à l'heure sur l'écran du Game Boy. Ça va chauffer!

Vous voilà donc embarqué dans une simulation de F1 qui va vous proposer trois différents modes de jeu. Dans le premier, le mode Grand Prix, vous allez devoir remplir des contrats de quatre courses. Une fois ce challenge réussi, un autre vous est proposé, et ainsi de suite. Dans le deuxième mode de jeu, le Training, vous allez pouvoir vous entraîner, comme le suggère son titre, en choisissant votre parcours, le nombre de tours à effectuer, etc. Le troisième mode, et certainement le plus palpitant, va vous permettre de jouer à deux, trois ou quatre joueurs humains simultanément. Mais, pour cela, il vous faudra utiliser l'adaptateur prévu à cet effet et autant de consoles qu'il y a de joueurs. En ce qui concerne la course, les concurrents que vous allez devoir affronter ne sont autres que les pilotes de F1 les plus célèbres. En mettre plein la vue à Senna ou à Prost en passant par Berger, j'aime! Mais ils sont rusés, les bougres, et dès que l'occasion se présente, ils vous font sortir de la route. Il est alors temps de parler des dégâts que subira votre F1: roues, amortisseurs... Ceux-ci sont répertoriés dans des cases en haut à gauche de l'écran de jeu. Vous pourrez remédier à ces petits problèmes en passant par les stands, mais n'en abusez pas car le temps est compté.

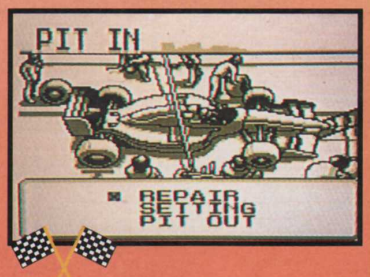


Le circuit de Monaco ne serait plus le circuit de Monaco sans ses fameux tunnels. Ecoutez bien (!), le bruit de votre moteur varie lorsque qu'on s'y engouffre.

PARLONS MECANIQUE

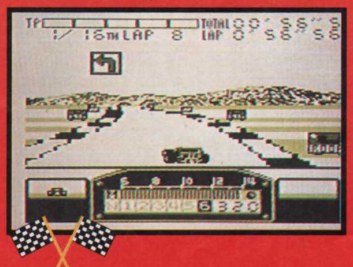
Les options que l'on vous propose en vue de modifier les caractéristiques de votre véhicule sont des plus complètes. Ainsi, vous allez pouvoir choisir pneus, boîte de vitesses et freins, de manière à exploiter au mieux les capacités de votre véhicule. Ces modifications tiendront une place importante dans votre réussite.

Avant de vous lancer dans une course mémorable, prenez soin de modifier votre véhicule. En particulier, choisissez une boîte de vitesses manuelle, qui vous permettra de gagner près de 30 km/h.



La course est longue et les dégâts fréquents. L'arrêt au stand vous permettra de remédier à vos problèmes en vous proposant des réparations et un changement de pneus. Mais attention au temps qui passe...

Difficile de remarquer les quelques gouttes de pluie qui parsèment l'écran (petits traits noirs verticaux). N'oubliez pas de prévoir des pneus en conséquence!



Quand je vous disais que le contrôle manuel vous permettrait de gagner quelques km/h supplémentaires! Remarquez également l'absence de tracé du circuit et l'apparition d'un concurrent dans le rétroviseur.

AVIS — *oui, mais!*

SPY

Après le superbe F1 Pole Position sur SNIN (C+ 23, 93%), Ubi Soft se devait de nous offrir un jeu qui tienne la route sur GB. C'est chose faite. Les décors sont variés, les scrollings très fluides, l'impression de vitesse terrible et la maniabilité bien pensée. Mais, après tant d'éloges, on constate tout de même l'absence de quelques petits détails qui auraient rendu le jeu plus complet. Tout d'abord, le circuit. Pourquoi diable n'y a-t-il aucun tracé du circuit ni avant, ni pendant la course? De plus, pourquoi les courses sont-elles si longues? J'admets que les programmeurs ont voulu conserver le nombre de tours des véritables courses de F1... Mais après quatre tours de qualification, puis huit tours de course, on commence à sérieusement se lasser. Toutefois, le jeu est bon. J'achète!

UBI SOFT/NINTENDO
PRIX: C
4 JOUEURS/COURSE

PRESENTATION	**60%**
Les images entre les courses sont sympa mais l'écran-titre et les options sont sommaires.	
GRAPHISME	**73%**
La taille des routes change selon la course, les décors sont assez variés et le tout est bien détaillé.	
ANIMATION	**82%**
Le scolling est très fluide et l'impression de vitesse est très réussie.	
MUSIQUE	**75%**
Vingt musiques proposées, un peu lassantes au bout d'un moment.	
BRUITAGES	**50%**
Peu nombreux mais ils vous mettent bien dans l'ambiance.	
DUREE DE VIE	**50%**
Les courses sont longues et nombreuses, mais 1h30 pour avoir un mot de passe, c'est long!	
JOUABILITE	**50%**
La voiture répond bien et la gestion est bien pensée.	
INTERET	**80%**
Une simulation complète qui vient enrichir la ludothèque "course" de la GB.	

CITY GAMES

CITY GAMES

LE BEST DES PRICE - TOUTES LES NEWS DU JAPON ET DES USA EN AVANT PREMIERE !! TEL : (1) 43.35.32.10

POUR LES DISPONIBILITES, TELEPHONEZ- NOUS ! NOUS RACHETONS VOS ANCIENS JEUX ET VOS CONSOLES AUX MEILLEURS PRIX

4 RUE CAMPAGNE PREMIERE 75014 PARIS - METRO : RASPAIL - VAVIN - PORT ROYAL
OUVERT DE 10 H 30 A 13 H ET DE 14 H A 19 H

ECHANGEZ VOS JEUX A PARTIR DE 50 F !! DES CENTAINES DE JEUX EN STOCK SUR : SUPER FAMICOM SUPER NES SUPER NINTENDO NEC CD NEO GEO MEGADRIVE GAME BOY GAME GEAR LYNX

jeux dans la limites des stock disponibles - prix revisables sans preavis

JEUX NEUFS

SUPER FAMICOM

WORLD HEROES	589F
DRAGON BALL Z 2	539F
ART OF FIGHTING	589F
STAR FOX	399F
SONIC WINGS	539F
FINAL FIGHT 2	239F
F1 EXHAUST HEAT 2	439F
AIR DIVER	539F
SUPER TETRIS 2	539F
VALKEN	479F
POP'N TWIN BEE	439F
OLIVE AND TOM 4	479F
SOLSTICE 2	589F
ERIC CANTONA JAP	439F
STREET FIGHTER 2 TURBO	589F

SUPER NES

B.O.B	449F
MORTAL KOMBAT	499F
JURASSIC PARK	529F
STAR WARS 2	529F
STREET FIGHT. TURBO	549F
MARIO ALL STAR	499F
YOSHI'S COOKIE	399F
TOP GEAR 2	529F

NEO GEO

SAMOURAI SHODOWN	1540F
FATAL FURY SPECIAL	1590F
BLUE'S JOURNEY	590F
SENGOKU 2	1190F
VIEW POINT	1540F
SUPER SIDEKICK	1390F

NEC

EXILE 2	CD	429F
DUNGEON MASTER	CD	429F
LORDS OF THUNDER	CD	449F
STREET FIGHTER 2'		499F
PC KID 3		429F

MEGADRIVE

LAND STALKER	389F
JUNGLE STRIKE	389F
JURASSIC PARK	389F
RISKY WOODS	329F
SHINNING FORCE	389F
SHINOBI 3	389F
BUBSY	349F
STREET FIGHT. 2'	499F

JEUX D'OCCASIONS

SUPER FAMICOM

ACTRAISER	199F
AREA 88	249F
AXELAY	249F
CASTLEVANIA	199F
CONTRA 4	249F
DEAD DANCE	349F
DRAGON QUEST V	399F
DYNOSAUR WAR	249F
FATAL FURY	349F
SUPER ALESTE	299F
GHOULS & GHOSTS	199F
KICK OFF	249F
MARIO WORLD 4	299F
OUTER WORLD	249F
PRINCE OF PERSIA	249F
SOULBLADER	199F

SUPER NES

BART NIGHTMAR	249F
BUSTER BROS	299F
MARIO KART	349F
NCAA BASKET	249F
NHLPA HOCKEY	349F
MAGICAL QUEST	299F
UN SQUADRON	249F
STAR WARS	349F

NEO GEO

ART OF FIGHTING	949F
BURNING FIGHT	449F
EIGHTMAN	549F
FATAL FURY	649F
LAST RESORT	999F
MAGICIAN LORD	399F
WORLD HEROES	899F
NAM 1975	399F

MEGADRIVE

ALIEN 3	179F
KO BOXING	199F
DEVILISH	199F
DJ BOY	129F
G-LOC	199F
MARIO HOCKEY	199F
PREDATOR 2	179F
TWO CRUD DUDE	199F

NEC

WATER BOMB	149F
SHINOBI	149F
DARK LEGEND	149F
VIGILANTE	149F
TOY SHOP BOY	99F

GAME BOY

TINY TOON	129F
PRINCE VALIANT	129F
MARIO LAND	129F
TERMINATOR 2	129F
NEMESIS	99F

MATERIELS

NEUFS		OCCAZ	
NEO GEO COMPLETE	2390F	SUPER NIN. SANS JEU	549F
JOYSTICK NEO GEO	449F	SUPER NES SANS JEU	799F
TRANSFORMATEUR 9V	129F	SUPER FAMICOM S. JEU	999F
JOYPAD PRO 2	99F	NEO GEO SANS JEU	1990F
JOYPAD KONAMI	399F	GAME BOY + 1 JEU	349F

BON DE COMMANDE
4 RUE CAMPAGNE PREMIERE 75014 PARIS - TEL : 43.35.32.10

QTE	TITRES	CONSOLES	PRIX
	+30 F DE FRAIS DE PORT	TOTAL	

NOM :
PRENOM
ADRESSE :
CP : VILLE :
REGLEMENT : CHEQUE MANDAT
CARTE BLEUE : DATE D'EXP : /
N° :

ECCO

Il existe, de par le globe, des histoires bien étranges que seuls les initiés sont en mesure de raconter... L'histoire d'Ecco est de celles-ci. Ecco est un dauphin intrépide, malicieux, qui passe son temps à couler des jours heureux en parcourant les mers du globe. "Liberté" est sa seule devise...

Mais, un jour, une terrible tempête fit se volatiliser toute la faune des océans. De quoi déstabiliser notre héros. Mais ne croyez pas qu'Ecco se laissa abattre pour autant! Au contraire, il décida de partir à la recherche de ses compagnons... C'est là que vous intervenez (et que moi j'arrête de raconter l'histoire pour maintenir le suspense).

Vous allez donc incarner Ecco dans un jeu proche du shoot-them-up, dans la catégorie "aventure aquatique"! Vous évoluerez dans une vingtaine de niveaux sous-marins immenses et variés, où vous pourrez rencontrer les habitants de ces étendues silencieuses. Vous avez, en outre, la possibilité de communiquer avec certains de ces autochtones grâce à votre sonar... Et c'est en rentrant en contact avec eux que vous comprendrez les tenants et aboutissants de votre quête.

LES POUVOIRS D'ECCO

Le dauphin est certainement l'un des mammifères les plus intelligents. Il développe un système de communication très sophistiqué, symbolisé ici par le sonar, qui se transformera éventuellement en arme contre les méduses et autres aliens (dans les derniers niveaux seulement!). Mais vous pourrez également donner des coups de museau sur les méduses et les petits poissons en vue de vous restaurer.

Ce sonar en forme de croissant est aussi un moyen de localisation exceptionnel. Lancez-le et maintenez le bouton appuyé. A son retour, une carte apparaîtra!

Voici l'attaque fulgurante dont je vous parlais plus haut. Elle est très efficace contre les méduses.

AVIS — *oui!*

SPY

Passionnant, enivrant, exceptionnel. Les adjectifs me manquent pour qualifier un tel jeu. Mais voyons en quoi ce jeu mérite tant d'éloges. Tout d'abord, la maniabilité est d'une souplesse rare. Ecco répond au doigt et à l'œil, et une fois que vous l'aurez en main, vous ne pourrez plus vous lasser de le faire bondir hors de l'eau! Ensuite, apprenez que le scrolling est d'une fluidité et d'une vitesse exemplaires, ce qui donne à penser que la Game Gear n'a pas dit son dernier mot en matière de jeu rapide! Enfin, reconnaissez que le concept est original: un dauphin dans une cartouche, on me l'aurait dit que je ne l'aurais pas cru. Encore? Le jeu est immense et difficile à souhait, du tout bon pour les fanatiques. En conclusion, si vous voulez un soft d'un genre vraiment nouveau sur votre portable, Ecco est le jeu qu'il vous faut!

Ce cristal ("encoquillé" dans la notice!) vous servira de clef pour en déplacer un autre.

Ce soft vaut d'être acheté rien que pour ces phases.

Le niveau de glace est l'une des zones les plus délicates.

NOVOTRADE/SEGA
PRIX: D
1 JOUEUR/AVENTURE

PRESENTATION	**69%**
Ecran-titre (3 secondes), démo (4 secondes). Sans plus.	
GRAPHISMES	**88%**
D'une précision et d'une finesse extrêmes: un travail d'orfèvre.	
ANIMATION	**90%**
Pas un ralentissement malgré la vitesse. Sprites parfaitement animés.	
MUSIQUE	**69%**
Loin, très loin de celle sur MD ou MCD, mais elle reste correcte.	
BRUITAGES	**73%**
Ils n'excellent en rien, mais ils sont bien adaptés à l'ambiance de la partie.	
DUREE DE VIE	**83%**
Le système de password limite le temps de jeu. Mais il nous évite aussi de nous lasser.	
JOUABILITE	**87%**
Exemplaire. Ecco répond à la moindre sollicitation.	
INTERET	**90%**
Le concept est rafraîchissant et original, et la réalisation exceptionnelle. Un grand jeu!	

NOUVEAU !! OUVERTURE D'UN MAGASIN DANS LE 12EME. ✆ 43.79.12.22

DES ECHANGES A PARTIR :
- DE 50F SUR SUPER NINTENDO MEGADRIVE ET NEC.
- DE 80F SUR NEO GEO .

POWER GAMES

31 RUE DE REUILLY 75012 PARIS
METRO : REUILLY- DIDEROT OU FAIDHERBE -CHALIGNY
RER : NATION – BUS 46 - 86

ouvert du lundi au samedi de 10h a 19h30
✆ : 43 79 12 22 FAX : 43 79 11 05

SUPER FAMICOM

DRAGON BALL Z N°2	**539F**	**ART OF FIGHTING**	**589F**
VALKEN	439F	F1 EXHAUST HEAT 2	439F
STAR FOX	**399F**	**FINAL FIGHT 2**	**239F**
F1 CIRCUS 2	589F	SONIC WINGS	539F
FAMILY TENNIS	539F	ERIC CANTONA (JAP)	439F
AIR DIVER	499F	**WORLD HEROES**	**589F**
SOLSTICE 2	**589F**	ARCUS SPIRIT	589F
POP AND TWIN BEE	439F	OLIVE AND TOM 4	479F
AXELAY	299F	NBA ALL STAR	349F
STREET FIGHT. TURBO	**589F**	**THUNDER BIRDS**	**539F**

SUPER NES

DUNGEON MASTER	**499F**	B.O.B	449F
YOSHI'S SAFARI	529F	YOSHI'S COOKIE	399F
MARIO ALL STARS US	**499F**	**STREET FIGHT. TURBO**	**549F**
MORTAL KOMBAT	**499F**	TOP GEAR 2	529F
JURASSIC PARK	529F	**STAR WARS 2**	**529F**
COOL SPOT	529F	JAMES POND 2	399F

ACCESSOIRES

ADAPTATEUR SECTEUR	129F	QUADRUPLEUR	249F
ADAPTATEUR FX 60 HZ	99F	JOYPAD PATRIOT	189F

SUPER FAMICOM OCCAZ

SUPER SOCCER	FR	249F	NCAA BASKET	US	349F
DRAGON'S LAIR	FR	249F	AXELAY	JAP	299F
MARIO WORLD 4	FR	299F	MICKEY	JAP	299F
TECMO BASKET	FR	349F	AREA 88	JAP	249F
STAR WARS	FR	349F	PRINCE OF PRESIA	JAP	249F
BEST OF THE BEST	US	349F	GOEMON FIGHT	JAP	349F
SUPER ALESTE	FR	299F	F ZERO	FR	249F
MARIO KART	FR	349F	ADVENTURE ISLAND		249F
ADDAM'S FAMILY 2	FR	349F	SKY MISSION	JAP	199F
BART' S NIGHTMARE	FR	299F	GHOULS AND GHOSTS		199F
FATAL FURY	US	349F	CASTLEVANIA 4	JAP	199F
T.N.M.T 4	US	249F	JOE AND MAC	JAP	249F

MEGADRIVE

JUNGLE STRIKE		**349F**	**STREET FIGHTER 2 '**	**FR**	**499F**
SUNSET RIDERS	US	279F	**SHINOBI 3**	**FR**	**389F**
BUBSY	**FR**	**349F**	**LAND STALKER**	**US**	**389F**
RISKY WOODS		299F	JURASSIC PARK	FR	389F
ROCKET NIGHT	**US**	**389F**	SORCERER'S KINGDOM	US	389F

MEGA CD

NIGHT STRIKER	US	399F	**RANMA 1/2 N°2**	**JP**	**449F**
SEWER SHARK	US	399F	FINAL FIGHT	JP	449F
LUNAR	JP	399F	DENNIN ALESTE	JP	299F
SHILPHEED	**JP**	**499F**	**THUNDER STORM**	**JP**	**399F**

ACCESSOIRES

MEGA CD II JAPONAIS	1890F	MEGADRIVE II JAPONAIS	790F
MEGA CD FR + 7 JEUX	2590F	ADAPTATEUR JAP OU US	99F

NEO GEO

NEO GEO SEULE	2490F
VIEW POINT	**1540F**
SUPER SIDEKICKS	1290F
WORLD HEROES 2	1390F
SAMURAI SHODOWN	**1540F**
FATAL FURY SPECIAL	**1540F**

NEC

NEC PC ENGINE GT	1490F
STREET FIGHTER 2'	**499F**
PC KID 3	429F
DUNGEON MASTER CD	**429F**
EXILE 2 CD	429F
LORD OF THUNDER CD	449F

NEOGEO OCCAZ

ART OF FIGHTING	949F
MAGICIAN LORD	399F
FATAL FURY	649F
EIGHT MAN	599F
NINJA COMBAT	499F
BURNING FIGHT	449F
NAM 75	399F
LAST RESORT	999F
WORLD HEROES	899F
ROBOT ARMY	749F
MEMORY CARD	149F

NEC OCCAZ

PRINCE OF PERSIA CD	299F
NINJA SPIRIT	149F
ADVENTURE ISLAND	199F
SUPER STAR SOLDIER	149F
JACKIE CHAN	199F
F1 CIRCUS 91	179F
HEAVY UNIT	129F
FINAL SOLDIER	149F
DEAD MOON	149F
SUPER WATER BOMB	149F
PSYCHIC STORM CD	299F

NOUS RACHETONS VOS JEUX ET VOS CONSOLES :
- *MEGADRIVE , MEGA CD .*
- *NEO GEO .*
- *SUPER FAMICOM , SUPER NES , SUPER NINTENDO .*
- *NEC.*

REGLEMENT EN ESPECES OU EN BONS D'ACHATS .

LES JEUX JAP OU US NECESSITENT LEURS ADAPTATEURS RESPECTICFS.

TOUS NOS PRIX ET OFFRES SONT REVISABLES SANS PREAVIS.
OFFRES DANS LA LIMITE DES STOCKS DISPONIBLES.

BON DE COMMANDE

À RETOURNER À : **POWER GAMES** ***31 RUE DE REUILLY 75012 PARIS***

CONSOLES - JEUX	QUANTITÉ	PRIX
TOTAL À PAYER+ 30 F DE FRAIS DE PORT.		

NOM : PRENOM : TEL :
ADRESSE : CP : VILLE:
PAIEMENT : CHEQUE MANDAT LETTRE
CARTE BLEUE : N° DATE D'EXP: . ./ . .

POUR LES CONSOLES : FRAIS DE PORT 50 F SIGNATURE :

ARCADE

Cadillacs DINOSAU

Un beat'em up ce mois-ci pour une rubrique arcade très brutale. Que ce soit à l'ère xénozoïque ou dans un futur nippon, l'action est au rendez-vous. Affûtez vos couteaux, faites craquer vos phalanges et, surtout, n'oubliez pas les munitions!

Devant cette attaque groupée, le punk ne peut rien faire. Faites attention à ne pas toucher les dinosaures, ils pourraient s'énerver.

Vice T. fait partie des grosses brutes du club des boss de fin de niveau. Sa barre d'énergie est au maxi. Contre lui, mieux vaut utiliser les coups spéciaux.

"Smack!" Ce n'est pas une bise, mais un coup de poing. Cette onomatopée apparaît dans le plus pur style de la B.D. On se croirait en train de regarder un des anciens épisodes de "Batman" ou du "Frelon vert".

Ce gros lard ne sait pas ce qui l'attend. Un bon baril sur le crâne, c'est tout ce qu'il mérite. Ça lui apprendra à découper les stégosaures en rondelles.

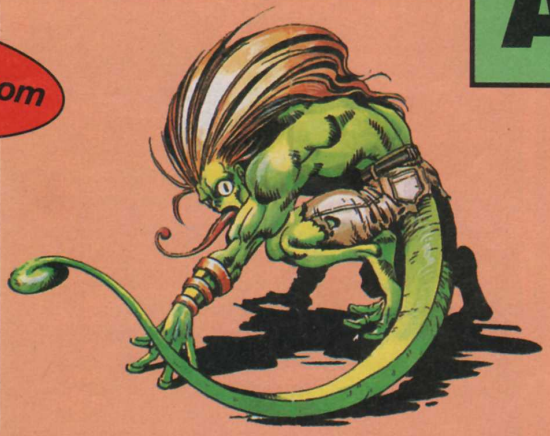
Cette scène de course-poursuite en Cadillac est digne des cascades de "Mad Max". N'hésitez pas à taquiner les motards, le pare-choc est vraiment solide.

ENCORE DES DINOSAURES

Inspiré d'une bande dessinée, Cadillacs and Dinosaurs est un beat'em up classique qui profite d'ores et déjà du phénomène médiatique qu'est "Jurassic Park". En effet, ces charmantes petites bêtes qui dominaient l'ère préhistorique et reviennent à la vie grâce aux effets spéciaux de ILM (Industrial Light & Magic, présidée par Steven Spielberg "himself") sont aussi les vedettes de Cadillacs and Dinosaurs. En fait, elles en sont plutôt les victimes et il faudra rétablir l'harmonie du monde futur en stoppant les Poachers, des brutes qui massacrent ces pauvres et innocentes bêtes préhistoriques.

Editeur : Capcom

AND URS



DES GRAPHISMES DE BANDE DESSINEE

Voilà qui nous change un peu des sempiternels graphismes japonais du genre futur néo-destroy avec des personnages aux yeux globuleux. Cadillacs and Dinosaurs est une fidèle adaptation de la bande dessinée qui, elle-même, s'inspire du style des vieux comics américains. Y en a qui suivent plus très bien? Alors, il suffit de jeter un coup d'œil aux photos. Couleurs éclatantes, personnages caricaturaux, vieilles voitures et mitrailleuses M-16, Cadillacs and Dinosaurs est graphiquement réussi. C'est un bon beat'em up doté d'une réalisation solide, l'action a beaucoup de punch et est suffisamment variée pour conserver l'intérêt du jeu même après des heures de lutte. Merci Capcom.

Bonjour les grosbills! Bazooka ou mitrailleuse? C'est au choix! Pensez quand même à ramasser quelques munitions en cours de route.

Non, ce n'est pas un baobab! Cette patte de dinosaure est pire qu'un marteau-pilon, un seul coup suffit à aplatir le plus balèze des balèzes. Qui a dit que les dinosaures étaient nos amis?

Morgue n'est pas un humain, ce n'est pas non plus un dinosaure. Hybride repoussant, il est l'acolyte du docteur Fessenden, le vil génie qui orchestre le massacre des dinosaures.

DES COUPS SPECIAUX ASTUCIEUX

Vous avez le choix entre quatre personnages aux talents divers et variés, pour un maximum de trois joueurs simultanément. Les programmeurs ont su exploiter intelligemment les deux boutons d'action (un pour attaquer, l'autre pour sauter) en association avec la manette afin d'insuffler un rythme endiablé aux parties. Un bon beat'em up doit impérativement proposer une large panoplie de coups. Cadillacs and Dinosaurs s'en tire très honorablement avec trois coups spéciaux, sans compter le traditionnel coup surpuissant qui consomme un peu d'énergie (les deux boutons ensemble). Plus original encore, il permet à deux joueurs de s'associer pour opérer une attaque destructrice. Chaque partie est donc très vivante, d'autant plus que quelques séquences sympa, comme la poursuite en Cadillac, viennent agrémenter le jeu.

ZE KILLER: "Entre nous, Jurassic Park commence à me les briser !"

NOM : Killer

PRENOM : Ze

AGE : Z'êtes de la police ?

PROFESSION : Bougez pas, je cherche...

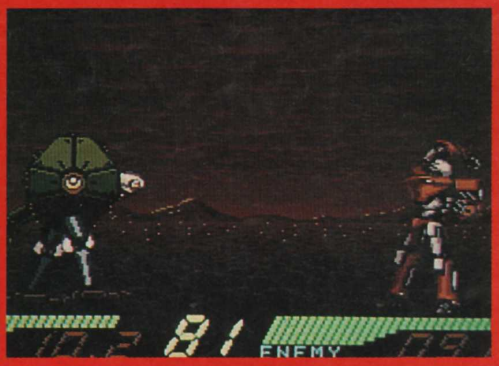
Les dinosaures de Jurassic Park me font doucement rigoler... Des bêtes féroces, ça? Mon genou! Une bande de gros crapauds mous tout juste bons à poser sur des posters, des T-shirts, des chaussettes ou des brosses à dents, oui! On nous rebat les oreilles à longueur de journée avec leurs "exploits", mais ces minables ne sont même pas foutus d'avaler un gosse en entier... Si c'est pas malheureux quand on dispose d'une dentition pareille! Moi, si la nature m'avait gâté comme ça, croyez-moi, les frabricants de jeux n'oseraient même plus passer à la rédac' pour nous amener des daubes, de peur d'y laisser un bras, une jambe ou même pire! Bref, tout ça pour vous dire que, ce coup-ci, j'suis d'une humeur de tyrannosaure mal léché, et ça tombe plutôt bien parce que les trois ringardises que j'ai déterrées ce mois-ci sont franchement gratinées.
En avant le massacre!

Lunar Command, ou comment faire du neuf avec du vieux.... Hé! les gars, ça prend plus avec nous, on nous a déjà fait le coup avec Dave!

CRASH DUMMIES

De Flying Edge sur Master System

Sympa, les Crash Dummies! Tout à fait mon genre, ces mecs-là... Costauds, pas douillets, et toujours prêts à aller s'éclater la tronche contre un mur ou dans un seau de goudron! Seulement, voilà, les programmeurs se sont vraiment pas foulés et ont mis bout à bout cinq petits jeux minables que le dernier des nullos serait capable de finir en dix minutes. Mais la cerise sur le gâteau, c'est quand même d'avoir collé dans le lot une espèce d'ersatz de Lunar Command... Un vieux jeu dans lequel vous essayez de diriger péniblement une cochonnerie de fusée lunaire qui vous glisse entre les doigts comme une savonnette (à ce qu'on m'a dit en tout cas, parce que, moi, du savon, j'en ai personnellement jamais vu!).



Admirez les gros pâtés dans les décors de fond... J'ai rien vu d'aussi moche depuis mes tableaux de nouilles et de lentilles de la fête des mères !

BLACK HOLE ASSAULT

De Sega sur Mega CD

C'est la première fois que je me fais un Mega CD! Mais s'ils sont tous du niveau de celui-là, faites-moi confiance, ça risque pas d'être le dernier! Dans ma vie, j'en ai vu des jeux de baston, et j'aime plutôt ça (on ne se refait pas!). Mais celui-là est de loin le plus nul de toute la galaxie, de Beltégueuse à Alpha du Centaure (Sartrouville et sa banlieue incluses). Même le mode 2 joueurs dans lequel vous pouvez cogner sur un copain est minable! Les robots ont un look ringard au possible et se ressemblent tous. C'est franchement injouable, les graphismes sont moches et le jeu n'a strictement aucun intérêt. Bref, on a affaire à une super-daube de premier choix!

Le film était déjà pas terrible et le soft est largement pire! L'action manque de punch et, en plus, vous jouez le rôle du gentil... Beurk !

PREDATOR 2

De Arena sur Game Gear

Le Predator... Voilà une bestiole qu'elle est gentille! Quand j'ai appris qu'on allait faire un jeu des aventures de cet admirable chasseur extraterrestre, je me suis mis à sauter de joie (sur une petite vieille qui passait par là!). Moi aussi, j'allais enfin pouvoir traquer impitoyablement mes proies dans les rues de Los Angeles avant de les égorger et de faire sécher leurs tripes au soleil! Pas de bol, les programmeurs ont eu la mauvaise idée de vous coller du côté des gentils... Non mais, j'vous demande un peu! Résultat, vous allez passer votre temps à flinguer des gangsters banals, et vous n'apercevrez le Predator qu'à la fin. En plus, le jeu manque franchement d'originalité et les séquences de castagne sont ramollies. Déçu... je suis déçu !

COMPLETEZ VOTRE COLLECTION

Numéro Hors Série

Numéro 1

Numéro 2

Numéro 3

Numéro 4

Numéro 5

Numéro 6

Numéro 7

Numéro 8

Numéro 9

Numéro 10

Numéro 11

Numéro 12

Numéro 13

Numéro 14

Numéro 15

Numéro 16

Numéro 17

Numéro 18

Numéro 19

Numéro 20

Numéro 21

Numéro 22

Numéro 23

RETOURNEZ-NOUS DÈS AUJOURD'HUI LE BON DE COMMANDE CI-DESSOUS ACCOMPAGNÉ DE VOTRE RÈGLEMENT À L'ORDRE DE CONSOLES +

BON DE COMMANDE DES ANCIENS NUMÉROS DE CONSOLES +

A retourner à CONSOLES + - B.P. 53 - 77932 PERTHES CEDEX
(Vous pouvez également vous procurer ces numéros de Consoles + à : l'accueil, 9-11-13 rue du Colonel Pierre-Avia, 75015 PARIS)

Numéro Hors Série (450074) ☐	Numéro 1 (451001) ☐	Numéro 2 (451002) ☐	Numéro 3 (451003) ☐	Numéro 4 (451003) ☐
Numéro 5 (451005) ☐	Numéro 6 (451006) ☐	Numéro 7 (451007) ☐	Numéro 8 (451008) ☐	Numéro 9 (451009) ☐
Numéro 10 (451010) ☐	Numéro 11 (451011) ☐	Numéro 12 (451012) ☐	Numéro 13 (451013) ☐	Numéro 14 (451014) ☐
Numéro 15 (451015) ☐	Numéro 16 (451016) ☐	Numéro 17 (451017) ☐	Numéro 18 (451018) ☐	Numéro 19 (451019) ☐
Numéro 20 (451020) ☐	Numéro 21 (451021) ☐	Numéro 22 (451022) ☐	Numéro 23 (451023) ☐	

Je vous adresse la somme de 32F pour chaque numéro par : Nombre de numéros : .....

Chèque bancaire ☐ Chèque postal ☐

Nom : ..... Prénom : .....

Adresse : .....

Code postal : ..... Ville : .....

(Délai d'expédition : 6 semaines)

Si vous êtes abonné, merci de nous préciser votre numéro d'abonné : |_|_|_|_|_|_|_|_|_| (une lettre suivie de sept chiffres ou de nous retourner l'étiquette d'expédition de votre magazine).

SUR VOS ECRANS

LES SORTIES OFFICIELLES DU MOIS

	Titre du jeu	Editeur	Distributeur	Genre	C+
MD	BILL WALSH COLLEGE FOOTBALL	EA	EA	SPORT	C+23 72%
	BUBSY	ACCOLADE	GUILLEMOT INT.	PLATES-FORMES	C+23 90%
	CAPTAIN AMERICA AND THE AVENGERS	DATA EAST	SEGA	BEAT-THEM-ALL	NP
	CHIKI CHIKI BOYS	SEGA	SEGA	ACTION	C+16 87%
	JURASSIC PARK	SEGA	SEGA	ACTION	C+24 83%
	MAZIN WAR:	SEGA	SEGA	BEAT-THEM-ALL	C+22 79%
	NBA ALL STAR CHALLENGE	FLYING EDGE	ACCLAIM	SPORT	NP
	SHINING FORCE	CLIMAX	SEGA	AVENTURE	C+21 95%
	THE FLINSTONES	SEGA	SEGA	PLATE-FORMES	C+22 73%
	THE SIMPSONS BART'S NIGHTMARE	FLYING EDGE	ACCLAIM	ACTION	C+24 55%
	TWO TRIBES POPULOUS 2	VIRGIN	SEGA	REFLEXION	C+23 80%
	X-MEN	SEGA	SEGA	ACTION	C+21 78%
SNIN	ALIEN 3	LJN	ACCLAIM	ACTION	C+24 79%
	NBA ALL STAR CHALLENGE	LJN	ACCLAIM	SPORT	C+24 69%
	ON THE BALL	TAITO	BANDAI	REFLEXION	NP
	POCKY AND ROCKY	NATSUME	NINTENDO	SHOOT-THEM-UP	NP
	THE BLUES BROTHERS	TITUS	BANDAI	ACTION	C+18 80%
SEGA	CRASH DUMMIES	FLYING EDGE	ACCLAIM	ACTION	C+24 KILLER
	GEORGE FOREMAN'S KO BOXING	FLYING EDGE	ACCLAIM	SPORT	NP
	KRUSTY'S FUN HOUSE	FLYING EDGE	ACCLAIM	REFLEXION	NP
	STEEL CAGE CHALLENGE	FLYING EDGE	ACCLAIM	SPORT	NP
	SUPER OFF ROAD	VIRGIN	SEGA	ARCADE	NP
	WOLFCHILD	VIRGIN	SEGA	ACTION	NP
	WONDER BOY IN MONSTER WORLD	SEGA	SEGA	AVENTURE	NP
NES	ALIENS 3	LJN	ACCLAIM	ACTION	NP
	ASTERIX	INFOGRAMES	SONY	PLATES-FORMES	NP
	BATMAN RETURNS	KONAMI	BANDAI	ACTION	NP
	FERRARI GRAND PRIX CHALLENGE	ACCLAIM	ACCLAIM	SPORTS	NP
	GARGOYLE'S QUEST 2	CAPCOM	BANDAI	AVENTURES	C+22 92%
	GEORGE FOREMAN'S KO BOXING	ACCLAIM	ACCLAIM	SPORT	NP
	JIMMY CONNORS TENNIS	UBI SOFT	LUDI GAMES	SPORT	NP
	KIRBY'S ADVENTURE	NINTENDO	NINTENDO	PLATES-FORMES	C+23 88%
	KRUSTY'S FUN HOUSE	ACCLAIM	ACCLAIM	REFLEXION	NP
	MIG 29 SOVIET FIGHTER	CODEMASTERS	NINTENDO	SHOOT-THEM-UP	NP
	SMASH TV	ACCLAIM	ACCLAIM	ARCADE	NP
	SPIDERMAN RETURN OF THE SINISTER SIX	LJN	ACCLAIM	ACTION	NP
	STEEL CAGE CHALLENGE	LJN	ACCLAIM	SPORT	NP
	THE INCREDIBLE CRASH DUMMIES	LJN	ACCLAIM	PLATES-FORMES	NP

SUR VOS ECRANS

LES SORTIES OFFICIELLES DU MOIS

	Titre du jeu	Editeur	Distributeur	Genre	C+
NES	THE SIMPSONS BARTMAN MEETS RADIOACTIVE MAN	ACCLAIM	ACCLAIM	PLATES-FORMES	NP
	YOSHI'S COOKIE	BPS	NINTENDO	REFLEXION	NP
GB	ALIENS 3	LJN	ACCLAIM	ACTION	NP
	ALL STAR CHALLENGE 2	LJN	ACCLAIM	SPORT	NP
	BATTLESHIP	MINDSCAPE	NINTENDO	REFLEXION	NP
	BIONIC COMMANDO	CAPCOM	BANDAI	ACTION	NP
	DOUBLE DRAGON 3	ACCLAIM	ACCLAIM	BEAT-THEM-ALL	NP
	FERRARI GRAND PRIX CHALLENGE	ACCLAIM	ACCLAIM	SPORT	NP
	GEORGE FOREMAN'S KO BOXING	ACCLAIM	ACCLAIM	SPORT	NP
	JIMMY CONNORS TENNIS	UBI SOFT	LUDI GAMES	SPORT	C+22 60%
	KID DRACULA	KONAMI	BANDAI	PLATES-FORMES	NP
	KRUSTY'S FUN HOUSE	ACCLAIM	ACCLAIM	REFLEXION	NP
	SPIDER-MAN 2	LJN	ACCLAIM	ACTION	NP
	THE FLINSTONES	TAITO	BANDAI	PLATES-FORMES	NP
	TITUS THE FOX	TITUS	BANDAI	PLATES-FORMES	C+23 80%
	TOP GUN GUTS AND GLORY	KONAMI	BANDAI	SHOOT-THEM-UP	NP
	TOP RANKING TENNIS	NINTENDO	NINTENDO	SPORT	C+23 94%
	WF SUPERSTARS 2	LJN	ACCLAIM	SPORT	NP
GG	CRASH DUMMIES	FLYING EDGE	ACCLAIM	ACTION	NP
	KRUSTY'S FUN HOUSE	FLYING EDGE	ACCLAIM	REFLEXION	NP
	PREDATOR 2	ARENA	ACCLAIM	ACTION	NP
	STEEL CAGECHALLENGE	FLYING EDGE	ACCLAIM	SPORT	NP
	SPIDER-MAN RETURN OF THE SINISTER SIX	FLYING EDGE	ACCLAIM	ACTION	NP
	SUPERMAN	VIRGIN	SEGA	ACTION	NP
	WOLFCHILD	VIRGIN	SEGA	ACTION	NP
MCD	LE MEGA CD	SEGA	SEGA	Lecteur CD	C+24 banc d'essai
	AFTER BURNER 3	SEGA	SEGA	SHOOT-THEM-UP	NP
	BLACKHOLE ASSAULT	SEGA	SEGA	BEAT-THEM-ALL	C+24 KILLER
	FINAL FIGHT	CAPCOM	SEGA	BEAT-THEM-ALL	C+18 92%
	JAGUAR XJ220	CORE DESIGN	SEGA	SPORT	NP
	PRINCE OF PERSIA	SEGA	SEGA	PLATES-FORMES	C+14 94%
	ROAD AVENGER	SEGA	SEGA	ACTION	C+17 47%
	ROBO ALESTE	SEGA	SEGA	ACTION	NP
	SHERLOCK HOLMES	ICOM	SEGA	AVENTURES	C+24 86%
	WOLCHILD	CORE DESIGN	SEGA	ACTION	C+24 69%
AMIGA CD 32	AMIGA CD 32	AMIGA	COMMODORE	Lecteur CD 32 bits	C+24 banc d'essai
	JAMES POND 2	MILLENIUM	PPS	PLATES-FORMES	NP

REDACTION CONSOLES +
RUBRIQUE COURRIER
9,11,13, rue du Colonel-Avia,
75754 Paris Cedex 15

Ah! Voilà le temps que j'aime pour travailler! Il pleut! Tout est sombre, et un fort vent — que dis-je, une tempête! — m'empêche de mettre le bout de la hache dehors... Un vrai temps de cochon, quoi! L'automne est là, avec ses feuilles brunies, et cela me donne un peu le bourdon. Mais j'aime ça. C'est le genre de temps qui me rappelle ma — bien lointaine — jeunesse.
Bon, ne nous laissons pas envahir par le spleen et passons aux choses sérieuses. On parle de plus en plus des prochaines consoles, ce qui, bien évidemment, va faire du mal aux anciennes. Que voulez-vous, quand on attend une super-méga-console pour pas-tout-de-suite-mais-c'est-tout-comme, on n'achète pas une vieille machine "juste 16 bits". D'où un difficile dilemme pour les constructeurs: doivent-ils faire du bruit autour de leurs futures bécanes pour tenter de saturer nos petits cerveaux (en espérant que, le jour J, on choisisse leur marque), ou ne rien laisser filtrer pour vendre encore un maximum de consoles 8 et 16 bits? Sega comme Nintendo ont choisi un chemin intermédiaire: ils ne donnent aucune information "officielle", mais laissent filtrer des rumeurs... Banana nous donnera de toute façon toutes les informations FIABLES qu'il pourra récolter sur les lieux du crime (le Japon!).
Bon, sur ces questions hautement métaphysiques, je vous fais un énorme bisou, et je passe derechef à vos — superbes — lettres!
Wieklen le vieux (mais jeune de cœur) nain...

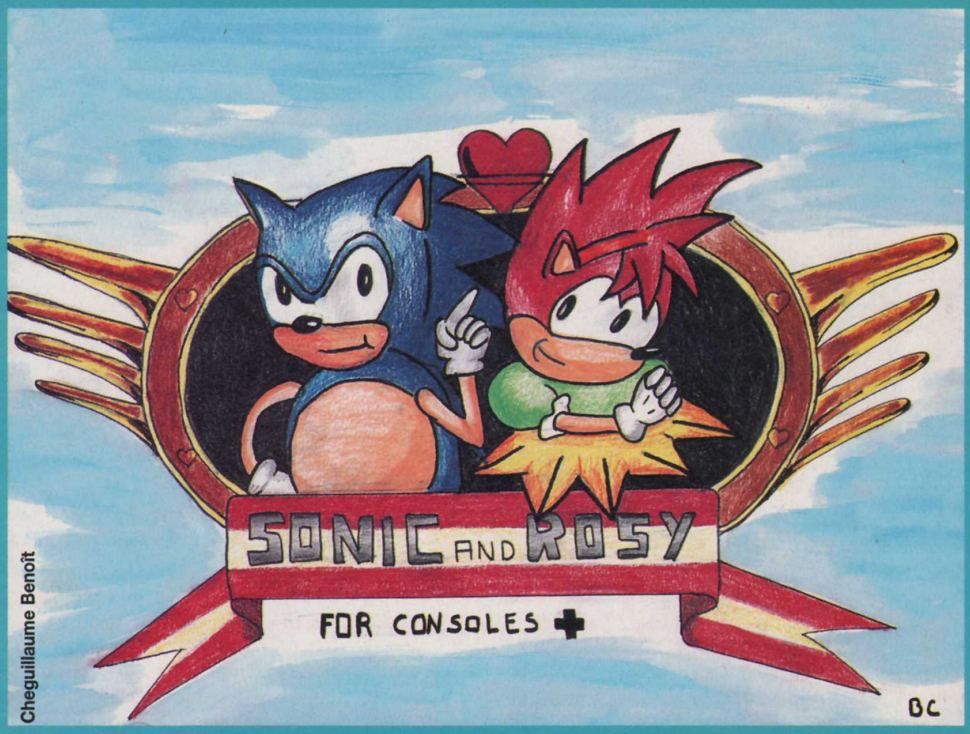
GIGANTESQUE

Salut à toi, ô grand Wieklen, le plus petit de tous les nains. Non, je rigole: toi, tu es grand, très grand même, gigantesque! Stop! Faut pas rêver, c'était une blague [dommage, NDW]. Je tenais à te dire combien j'adore ton journal.
Bon, après les compliments, les questions.
1) J'ai acheté il y a peu de temps Street Fighter II Turbo. Penses-tu qu'il soit meilleur que Fatal Fury 2 ou World Heroes 2?
2) Quels seront les prochains jeux utilisant le Super FX?
3) Crois-tu que Megaman X et Aladdin sur SNIN seront à la hauteur de Super Mario IV et de Prince of Persia ou autres Flashback?
4) Quelles sont les meilleures simulations de course et de football sur SNIN?
5) Quand sortira, en France, le CD-Rom SNIN? Quel sera son prix?
6) Quelle est ta console préférée? Quels sont tes jeux préférés sur SNIN?
7) T'arrive-t-il d'offrir des abonnements aux personnes qui t'envoient de beaux dessins? Si oui, te serait-il possible d'examiner les miens, afin de voir si j'en mérite un?

Alexis

1) Street Fighter II Turbo meilleur que Fatal Fury 2 ou World Heroes 2? Non. SFII Turbo est très sympa, mais, même s'il s'agit de "l'ancêtre" de ce type de jeu recarrossé, il est moins beau, moins rapide et moins varié que FFII et WHII.
2) Spy m'indique FX Trax, une course de buggy qui pourra se jouer à deux (cf. C+ 22).
3) Je n'ai pas vu Megaman X. J'ai "entrevu" Aladdin, récolté au Japon par le grand Banana, et il semble vraiment très bien.
4) En course, je dirai Mario Kart. Je n'aime pas suffisamment le foot pour donner un avis sur ce sujet.
[Eh! Oh! Toi, t'aimes pas, mais moi, j'aime! Si! Si! Ça existe, et je peux même te conseiller Eric Cantona Football Challenge, NDSpy]
5) Sans doute jamais. Il semblerait que le bus de données 8 bits de la SFC (et de la SNIN) interdise des échanges de données rapides entre le CD et la console, et que de ce fait Nintendo ait abandonné l'idée de sortir cet ustensile pour se consacrer uniquement à la future console 32 bits... Mais, bien entendu, cette information est à prendre avec des pincettes...
6) Je vous ai déjà dit que ce sont les jeux qui sont importants, pas la console. Moi, sur la SNIN, SFII Turbo et Mario Kart.
7) Bonne question. Cela m'arrive... Blague à part, je n'ai pas encore regardé les dessins, mais si j'en trouve un vraiment génial, l'auteur l'aura, son abonnement!

Wieklen, le seul nain au monde à offrir un abonnement à C+



Cheguillaume Benoît

Douhaire C.

REDACTION CONSOLES +
RUBRIQUE COURRIER
9,11,13, rue du Colonel-Avia,
75754 Paris Cedex 15

23 CREDITS?

Salut Wieklen, j'ai vu que tu avais testé World Heroes II, qui est magnifique. Mais comment tu as fait pour avoir 23 crédits au lieu de 3? Dis-moi ton secret, ô grand roi de cette rubrique!

Thibault

C'est un peu spécial. Les cartouches qui sont testées à Consoles+ ont parfois un format spécial. Pour les connecter, nous utilisons un support qui donne accès à des crédits multiples. Impossible pour toi d'en faire autant! Mais, rassure-toi, le jeu que nous testons est en tout point semblable à celui que tu trouveras dans le commerce.

Wieklen le magouilleur

Hean Phanary

SELECTION

Salut à toi, Wieklen, le plus grand de tous les nains, et patati, et patata! [sous-entendrais-tu que tu réprouves les compliments, ô combien justifiés, qui me sont généralement adressés par mes bien-aimés lecteurs? Je n'ose le croire! NDW] Tout d'abord, donne le bonjour à toute la rédaction. Cela fait quatre ans que je lis Consoles+ [Consoles+ n'a que deux ans... NDW] et, sans te vanter, ta rubrique est la meilleure [voilà qui est mieux! NDW].
Je viens de créer (quels beaux mots [oui, mais tu y avais fait deux phôtes... NDW]), avec quelques potes, un fanzine.
Nous allons sortir le premier numéro, mais on a deux big problèmes:
1) Comment avoir les nouveautés un (ou deux) mois à l'avance?
2) Nous n'avons aucune preview, aussi je vous demande votre accord pour pomper des trucs et des machins dans Consoles+...
J'ai aussi quelques questions.
3) Est-ce que Art of fighting (magnifique jeu Neo Geo) sera (presque) aussi bien sur SNES?
4) Aimes-tu la glace à la choucroute?
5) [Et suivant...]

Harry le choucrouteur ambulant

O.K., merci (encore!). Bon, vous allez finir par croire qu'il suffit de mettre des compliments pour que votre lettre passe. MAIS CE N'EST PAS VRAI! Enfin, pas totalement.
1) Outre les méthodes dont j'ai parlé précédemment (aller jouer en boutique, tanner les éditeurs, etc.), je viens de penser à un truc simple, qui vous permettra de collecter des nouveautés tout en améliorant votre anglais (votre japonais, si cela vous dit...). Pourquoi ne chercheriez-vous pas un correspondant japonais? Le plus simple, je pense, est de vous adresser au consulat du Japon à Paris. Cela peut être sympa, non?
2) Je n'ai guère de poids en ce domaine, mais, a priori, si tu édites ton 'zine sans but commercial, il ne devrait pas y avoir de problèmes...
3) Deux choses. Primo, je trouve Art of Fighting "sympa, sans plus". Je préfère, et de loin, World Heroes 2, Fatal Fury 2 ou le récent Samuraï Shodown. Sa conversion sur SFC risque, qui plus est, d'être décevante.
4) Mon parfum préféré, c'est la pistache. Le chocolat, aussi. Et la glace au concombre, vous connaissez? C'est pas bon, hein?
5) Et suivant: on passe...

Wieklen, l'anti-cucurbitacée...

MENACES

Suite à des menaces gravissimes (me remplacer par Ze Killer, par exemple!), je suis contraint et forcé de passer l'adresse d'un fanzine sur les consoles, "Konichiwa". Il est donc édité par:
Pascal Aubrit, club Konichiwa, Cabrol, 12120 Meljac.
Cette feuille de chou (c'est le terme adéquat, car elle ne fait que 2 pages!) est disponible pour 40 francs ... Heu, pardon, c'est l'abonnement d'un an qui coûte 40 francs.
Mon avis: sympa, mais franchement court. De toute façon, écrivez-lui, cela lui fera plaisir!

Wieklen, le nain contraint (et forcé)

INDY

Indy (mon chien) et moi trouvons ta rubrique excellente. Indy la trouve délicieuse (il l'a mangée dans le n° 22, ainsi que le test de B.O.B. sur SNIN). Voici les questions d'Indy:
1) Je suis un yorkshire. Es-tu plus grand que moi? Moi, je pense que non.
2) Quel sera le prochain jeu de chiens sur Super Nintendo? Super Indy Bros? Si oui, note-le bien, car le héros est très beau!
Mes questions, maintenant:
3) Est-ce que Dragon Ball Z 2, Ranma 1/2 2, Porky and Rocky, Super Family Tennis et [illisible, NDW] marchent avec mon adaptateur (Super Game Key)?
4) Est-ce qu'il y a 20 cœurs dans Zelda III?
5) Est-ce que Addam's Family III va sortir sur Super Nintendo?
6) Zelda sur Game Boy est-il pareil que Zelda III sur SSNIN? A quand le test?

Ken

Arggggghhhhhhh! Ma belle rubrique, finir dans l'estomac d'un yorkshire! Cela dit, mon cher Ken, et sans vouloir te vexer, je suis dans une position délicate pour ce qui est de tes questions: je n'en connais, pour la plupart, pas les réponses. Bon, voyons les choses dans l'ordre...
1) Cela dépend. Tu es un PETIT yorkshire ou un GRAND yorkshire? Dans le premier cas, il est probable que je sois plus grand que toi. Dans le second, il faut préciser: un yorkshire de 2,10 m sera plus grand que moi. Un yorkshire de 0,25 m sera plus petit. Cela vous donne une bonne marge, non?
2) Non, c'est Street Yorkshire II' Turbo. Indy peut même faire ses coups spéciaux en l'air!
3) Le seul que j'ai essayé sur une console française avec adaptateur (et même pas un Super Game Key!), c'est DBZ2, qui ne pose aucun problème. Pour les autres, demande à des amis de te prêter le jeu pour tester.
4) Comment veux-tu que je le sache? Ce sont mes petits neveux qui ont fini ce jeu, pas moi. Argh! je me suis trahi... Mais puisqu'il y a la place pour 20 cœurs, c'est à mon avis qu'il y en a... 20!
5) Heu.... Oui? Non? Je ne sais pas pour Addam's III... On attend des nouvelles d'Ocean. Tout dépend, sans doute, du succès d'Addam's II.
6) Très différent. C'est le même genre mais l'épisode Game Boy se déroule après l'épisode SNIN. Attendons le test pour plus de détails...

REDACTION CONSOLES +
RUBRIQUE COURRIER
9,11,13, rue du Colonel-Avia,
75754 Paris Cedex 15

PS à Indy: tu es prié de NE PLUS MANGER LE COURRIER! Non, mais !

Wieklen, l'anti-papivore

NEO GEO

Salut à toi, petit nain (les grands se font rares). Pourrais-tu poser ta hache quelques secondes pour répondre à ces questions?
1) Voilà, il y a environ un mois, je me suis acheté une Neo Geo avec Fatal Fury 2, et aujourd'hui il y a tellement de hits que je ne sais lequel acheter. Pourrais-tu classer les jeux suivants dans l'ordre de tes préférences? World Heroes 2, Robo Army, Mutation Nation, Art of Fighting et 3 Count Bount.
2) Pourrais-tu m'expliquer à quoi sert la "memory card" de la Neo Geo?
3) Pourquoi Street Fighter II est-il sorti sur toutes les consoles (SFC, MD, NEC) et pas sur Neo Geo? Ce serait certainement une super-version!
4) Pourrais-tu me citer quelques hits à venir sur Neo Geo, s'il y en a en cours de réalisation?

Un accro de consoles et de jeux vidéo!

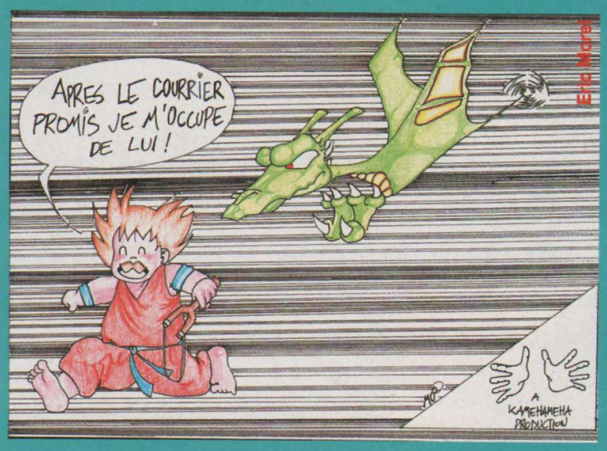
Mais si, je suis GRAND! Le premier qui me contredit aura affaire à moi (et à ma hache)!
1) Mon ordre:
World Heroes 2 et Samurai Shodown en tête, les autres dans l'ordre que tu as donné. Je n'aime pas du tout 3 Count Bount.
2) Cette carte permet de sauvegarder une position dans un jeu pour la reprendre par la suite.
Tout simplement.
3) Deux bonnes raisons à cela. La première, c'est que pour battre WH2 ou FF2, SFII devrait être totalement transformé. L'intérêt est limité.
Ensuite, tu dois garder à l'esprit que la Neo Geo est une machine d'arcade, et que Capcom n'a pas forcément envie de donner son jeu fétiche à un concurrent...
4) Que dirais-tu de Fatal Fury Special? Regarde les "Previews" de ce numéro... Pour plus tard, on annonce Pop Hunter, un jeu de plates-formes.

Wieklen
l'anti-anti-dragon

LA PERSEVERANCE PAIE

Ça fait six foix que je vous écris, sans obtenir de réponse. Je suis conscient que vous avez énormément de courrier à traiter, mais ne pensez-vous pas que les lettres à répétition sont prioritaires?
Bon, commençons:
1) Je termine un fanzine de 180 pages; il n'en existe qu'un exemplaire. Si je vous l'envoie, le lirez-vous, ou n'est-ce pas la peine? Et, surtout, me direz-vous ce que vous en pensez?
2) Y aura-t-il un jour un CD-Rom Neo Geo?
3) J'hésite entre World Heroes 2 et Fatal Fury 2. Que me conseillez-vous?
4) Ne pensez-vous pas que les dessins de dragons sur la page "Courrier des lecteurs" commencent à faire monotone?
5) Cette sixième lettre sera-t-elle enfin prise en compte?
Salut à toute l'équipe, et surtout au Killer!

Nicolas



Six lettres, rien que ça? Il serait bien malvenu de ne pas te répondre enfin, d'autant que tes questions sont intéressantes.
1) Première remarque: trouves-tu qu'un fanzine de 180 pages, cela soit bien raisonnable? Après tout, le but d'un fanzine c'est généralement d'être distribué à un maximum de monde, et de coûter le moins cher possible. Envoie-moi une photocopie de tout ou partie de ce zine, je te donnerai mon avis. Ou mieux, envoyez-moi TOUS vos fanzines. Je ferai une liste, qui permettra à vos lecteurs potentiels de savoir à qui s'adresser. Mettons quelques détails au point: je ferai la liste de tous les fanzines envoyés à mon nom à Consoles+, et qui arriveront avant le 25 novembre. Je pourrais même me laisser aller à faire un petit commentaire. Ah, que ne ferais-je pas pour vous!
2) A priori, quelques rumeurs confirmeraient l'arrivée d'un CD-Rom... Cela permettrait, par exemple, d'intégrer des séquences vidéo.
3) Entre les deux, mon cœur balance... WH2 est plus "délire", alors que FF2 est plus "technique". A toi de choisir.
4) Non. J'adore ça. Mais si tu veux m'envoyer autre chose, ne te gêne pas!
5) Bon, O.K., d'accord, c'est bon, j'ai compris... Ta lettre est passée, et je te souhaite beaucoup de succès avec ton fanzine !

Wieklen VI: le retour de la vengeance III

BALROG, VEGA ET LES AUTRES

Je suis abonné à Consoles+ avec mon frère Hugues, et nous sommes très satisfaits de votre magazine. D'abord, laissez-moi rire de la review de Street Fighter II' Champion Edition sur PC Engine. Je ne dois pas être le seul à rigoler. Avez-vous bien regardé les photos? Dans la première, Vega est appelé Balrog, et Bison s'appelle Vega? Ensuite, Balrog est appelé Bison. C'est incontestablement une erreur dans le programme. Vos petits commentaires sur les photos se trompent aussi quant aux noms des personnages. C'est à croire que personne n'a rien remarqué.
Autre chose: dans le générique de fin de Flashback, j'ai vu quelque chose qui me trotte dans la tête: les appellations "FX" et "son SFX". C'est quoi, ces bêtes-là?

Marc

Alexandre Dupuich

LES DERNIÈRES NOUVEAUTÉS IMPORT

PAYEZ VOS JEUX ***NEUFS***
MOINS CHERS
CHEZ ***HARD DISCOUNT SHOP.***
PLUS DE 10.000 JEUX EN STOCK
PRÊTS À ÊTRE EXPÉDIÉS CHEZ VOUS.

HARD DISCOUNT SHOP

SUPER-NINTENDO *Française*

– TOP 10 –

Mortal Kombat	495 F
Alien 3	345 F
Tecmo NBA Basketball	445 F
Tiny Toon	395 F
Eric Cantona Football	395 F
Astérix	345 F
Star Wing	415 F
Pocky and Rocky	395 F
Super Star Wars	415 F
Bulls vs Blazers	395 F

Blues Brothers	395 F	Pop'n Twinbee	445 F
Desert Strike	395 F	Populous	295 F
Fighting Spirit	395 F	Spiderman vs X Men	345 F
Legend of Zelda	375 F	Super Kick Off	295 F
Magical Quest	395 F	Super Mario 4	395 F
Mario Paint	385 F	Super Mario Kart	385 F
NHLPA Hockey 93	395 F	Turtles Ninja 4	395 F

INCROYABLE ! *L'AD 29 à* ***45 F***
pour l'achat d'1 jeu
et ***GRATUIT*** *pour l'achat de 2 jeux*

SUPER-NINTENDO *Import*

– TOP 5 –

Final Fight 2	445 F
Sonic Blastman	395 F
Street Fighter 2 Turbo	445 F
WWF Royal Rumble	495 F
Goof Troop	445 F

Jeux fonctionnant avec l'adaptateur AD 29

Amazing Tennis	395 F	Cybernator	395 F
Batman Return's	395 F	Fatal Fury	445 F
Battletoads	395 F	First Samouraï	345 F
Best of Best Karaté	345 F	Kawasaki Caribean	295 F
		Lost Viking	395 F
		Mario Collection	445 F
		Mario is Missing	395 F
		Mechwarrior	295 F
		Out of This World	295 F
		Power Monger	395 F
		Shadow Run	395 F

Sim City	395 F		
Star Fox	445 F		
Streetfighter 2	475 F		
Tazmania	295 F		
Terminator	345 F		
World Class Rugby	395 F		
Wolfchild	295 F		
WWF Wrestlermania	345 F		
Super Slap Shot	345 F		
Yoshi's Cookie	345 F		
Bubsy	495 F		

ADAPTATEUR AD 29	**79 F**	ACTION REPLAY PRO	**395 F**
ADAPTATEUR AD 29 TURBO	**99 F**	CONTROL PAD DYNA 1	**95 F**

GAMEBOY

– TOP 10 –

Mortal Kombat	225 F
Legend of Zelda	245 F
Astérix	225 F
Super Marioland 2	225 F
Tiny Toon	225 F
Kirby's Dream Land	195 F
Top Rank Tennis	149 F
Super Marioland	195 F
Starwars	225 F
NBA Challenge N2	195 F

4 in 1 Fun Pack	225 F	Prince of Persia	225 F
Alley Way	195 F	Spiderman 3	225 F
Blues Brothers	225 F	Star Trek Next Gener.	225 F
Empire Strike Back	225 F	Starwars	225 F
F15 Strike Eagle	225 F	Super Kick Off	125 F
Ferrari Grand Prix	225 F	Tiny Toon	225 F
Final Fantasy Legend 3	295 F	Titus the Fox	225 F
Kirby's Dream Land	195 F	Tom and Jerry	225 F
Lemmings	195 F	Track and Field	225 F
Looney Tunes	225 F	Turtles Ninja 2	225 F
Mickey Dang. Chase	225 F	WWF Superstars 2	225 F
Populous	225 F	Yoshi's Cookie	149 F

MEGADRIVE *Française*

– TOP 10 –

Mortal Kombat	395 F
Jurassic Park	345 F
Jungle Strike	345 F
Flashback	345 F
X Men	345 F
Shining Force	395 F
Cool Spot	345 F
Bubsy	345 F
Fatal Fury	345 F
Tiny Toon	345 F

LES PRIX CANONS H.D.S.

Super Kick Off	295 F	Indy Last Crusade	145 F
Ball Jacks	245 F	Megalomania	145 F
Strider 2	245 F	Speed Ball 2	145 F
Lemmings	195 F	Sunset Riders	145 F
Batman Return's	145 F	Two Crudes Dudes	145 F

André Agassi	395 F	European Club Soccer	345 F
Another World	345 F	Global Gladiator	345 F
Atomic Runner	145 F	Leaderboard	195 F
Bulls vs Blazer	345 F	LHX Attack Chopper	395 F
Desert Strike	345 F	Mickey et Donald	345 F
Ecco le Dauphin	345 F	Micro Machines	345 F
		Mig Fulcrum	345 F
		Mohamed Ali Box.	345 F
		NHLPA Hockey 93	345 F
		PGA Tour Golf 2	345 F

Populous 2	345 F		
Powermonger	245 F		
Road Rash 2	345 F		
Senna Grand Prix	345 F		
Shinobi 3	345 F		
Side Pocket	345 F		
Sonic 2	345 F		
Street of Rage 2	345 F		
Super Kick Off	345 F		
Turtle Ninja	345 F		

MEGADRIVE *Import*

Amazing Tennis	395 F	Battle Toads	245 F	Summer Challenge	345 F
Bart's Nightmare	345 F	BOB	345 F	Tecmo Wd Club Socc.	395 F
Batman to Joker	195 F	Spiderman vs X Men	395 F	WWF Royal Rumble	395 F

MEGA KEY	**99 F**	CONTROL PAD PRO 2	**95 F**
ACTION REPLAY PRO	**395 F**	PRO PAD SV 434	**125 F**

MEGA CD *Français*

After Burner	345 F	Final Fight	345 F	Robo Aleste	345 F
Batman Returns	345 F	Jaguar XJ 220	345 F	Sherlock Holmes	345 F
Black Hole Assault	345 F	Prince of Persia	345 F	Wolfchild	345 F

MEGA CD *Import*

Jeux fonctionnant avec l'adaptateur CDX PRO

ADAPTATEUR CDX PRO **395 F**

Chuck Rock	345 F	Hook	345 F	Sewer Shark	445 F
Ecco le Dauphin	345 F	Night Trap	445 F	Wonderdog	395 F

HARD DISCOUNT SHOP
BP 49 - 06560 VALBONNE

Super Nintendo et Gameboy sont des marques déposées de Bandai Nintendo.
Megadrive et Gamegear sont des marques déposées de Sega.
Prix indiqués valables pendant le mois de parution de ce magazine. Promotions valables dans la limite des stocks disponibles.

Pour connaître la disponibilité des jeux ou pour COMMANDER : 93 95 80 40 *(Depuis Paris - 16 93 95 80 40)*

OUVERT DE 9h à 19h DU LUNDI AU SAMEDI

NOM .....
PRENOM .....
ADRESSE .....
.....
VILLE .....
CODE POSTAL ..... TEL .....

REGLEMENT :
☐ **Chèque Bancaire**
☐ **CCP**
☐ **Je préfère payer au facteur (+35F)**
☐ **Carte-bleue :**
Date d'expiration ___/___
Signature :

N° CLIENT ..... | N° carte bleue : . . .

TITRES 13 CONSOLE+	CONSOLE	PRIX
Les jeux sont expédiés par colissimo	**Port-Emballage**	**+20 F**
	Total à payer	

C-24

REDACTION CONSOLES +
RUBRIQUE COURRIER
9,11,13, rue du Colonel-Avia,
75754 Paris Cedex 15

L'erreur est humaine. Non, non, ne t'excuse pas, tu ne pouvais pas savoir. Les noms des boss sont différents dans les versions japonaises et européennes de SF II, et comme les CD pour NEC proviennent directement du Japon, les noms ne correspondent pas à ceux que nous connaissons. C'est tout. Pas d'erreur de notre part, donc. Sans rancune.
"FX" signifie effet spécial. "Son SFX"

Benoit Cyril

signifie, en gros, bruitages. Ce sont des manières compliquées de parler de choses simples, mais on commence à en avoir l'habitude dans ce milieu...

Moi

MISE AU POINT

Salut à toi, ô grand (par l'esprit seulement) Wieklen, connu pour sa sagesse par-delà les noires montagnes de Mordor et craint des terribles Balrogs (espèce de grosse bestiole noire de 10 mètres de haut!). Bon, ça suffit pour les compliments. Passons aux choses sérieuses. Je viens de relier tous mes Consoles+ (du HS au n° 22), et j'ai été effaré de voir tant de blaireaux (oui, c'est le mot) t'assommer avec des questions dignes d'un gros troll des bois qui sent la fraise, telles que par exemple, je cite: "On a l'impression que vous avez une grosse préférence pour Nintendo [...] vous notez Super Mario 3 98% , Sonic 92% et Sonic 2 95%", signé Boris le pas content." Mon cher Boris, sache que l'on ne décide pas qui a une "grosse préférence" avec trois jeux [pas compris, NDW...], et puis tout le monde n'a pas les mêmes goûts que toi! Ou alors, dans le genre, il y a ceux qui se fient uniquement à l'avis du testeur, qui a dit [malencontreusement, NDW] qu'un jeu sur Sega est mieux que tel autre sur SNIN. Ce ne sont que des avis personnels, et pour pouvoir juger il vaut mieux essayer soi-même les jeux.
Dans un autre genre, il y a aussi les nouveaux dans le domaine du jeu, qui demandent sans cesse dans tous les numéros: "Est-ce que cette console est meilleure que l'autre?" Ils n'ont qu'à lire le courrier! Et puis, je crois que tu y mets aussi du tien, Wieklen, tu repasses toujours les lettres avec ce genre de questions, en répondant sempiternellement la même chose. Bon, voilà, j'ai fini mon petit coup de gueule, on va pouvoir passer aux remarques et aux questions...
1) Que penses-tu, sérieusement, de mon dessin (celui sur Castlevania, avec Dracula qui sort de la tombe)? Est-ce que j'ai une chance de gagner un abonnement? Je trouve que tu passes des dessins pas géniaux, voire même franchement moches. Enfin, tu fais comme tu veux!
2) Je me suis laissé dire que le génialissime Mortal Kombat allait sortir sur Game Boy. Sera-t-il aussi bien fait?
3) Si Mortal Kombat sort sur Game Boy, pourquoi pas Street Fighter II?
4) Je trouve que certains y vont un peu fort avec le Game Boy. Beaucoup de gens disent qu'il est nul, mais moi je trouve qu'il se défend pas si mal que ça, le petit.
[5 et +) etc., NDW]

Julien

Et la liberté d'expression? Que fais-tu de la liberté d'expression? Première chose, le blaireau est un animal très sympathique, qui n'a nullement mérité cet opprobre. Certains nous trouvent partiaux, et nous le font (en général, gentiment) remarquer. Je leur réponds tout aussi gentiment, pour leur démontrer que ce n'est pas vrai. Normal, non? D'autres se posent des questions, ne savent pas quoi choisir. N'est-ce pas mon rôle de leur répondre, de leur donner toutes les informations dont ils ont besoin pour cela? Où le bât blesse-t-il? Est-ce simplement que les questions des autres ne t'intéressent pas? Pourtant, tu m'en poses une ribambelle, et du même acabit que celles que tu dénigres! Tu ne me crois pas? Voyons:
1) Je n'ai pas encore regardé les dessins. Impossible, donc, de te donner une appréciation sur le tien. Quant au choix des dessins, il m'arrive, je dois bien l'avouer, de préférer un croquis "maison" qui a de toute évidence demandé beaucoup d'efforts à un petit lecteur de huit ans qu'un calque à peine colorié de DBZ. Mais peux-tu me le reprocher?
2) "Ce jeu sera-t-il bien?" Ce n'est pas très loin des questions que tu critiquais plus haut, non? Bon, répondons quand même: j'ai entr'aperçu Mortal Kombat sur GB. De gros sprites, un jeu fluide, c'est pas mal.
3) Pourquoi pas? Il faut poser cette question à Capcom.
4) Mais non, elle est très bien, ta petite portable. D'ailleurs, c'est une de mes consoles préférées!
5 et +) Bon, j'arrête là les frais. Soyez plus tolérants avec les autres lecteurs. S'ils me posent une question, c'est qu'elle les préoccupe. S'ils disent du mal ou du bien d'un jeu ou d'une console, c'est que cela les touche, et leur avis est tout aussi important que le vôtre. Si, si, je vous assure! Ne vous sentez pas agressé si un lecteur pose une question que vous trouvez naïve. Allez, gros bisous!

Wieklen, l'ami des blaireaux!

Ludovic Cyrille

Merci à Ludovic, Benoît(s), Alexandre, Eric, Hean, C. (?) et a tous les autres pour vos dessins (N'oubliez pas de signer vos œuvres)

PLUS DE 35000 LECTEURS DE CONSOLES + SONT VENUS SUR LE 3615 TCPLUS CET ETE... ET VOUS?

INDEX DES JEUX TESTES DANS CONSOLES +

(le numéro figurant à la fin de chaque titre de jeu correspond au numéro de Consoles+ dans lequel est paru son test)

RUBRIQUE KILLER

ALIEN VS PREDATOR, Super Nintendo, 21
BART VS THE WORLD, NES, 17
BASEBALL HEROES, Lynx, 15
BRAS NOMBER, Super Famicom, 17
CALIFORNIA GAMES 2, Super Nintendo, 20
CAPTAIN AMERICA, Megadrive, 16
DOUBLE CLUTCH, Megadrive, 21
DOUBLE DRAGON 3, Game Boy, 14
DRACULA, Lynx, 17
FAMILY DOG, Super NES, 23
FIREHAWK, NES, 23
GALAGA 2, Game Gear, 22
HOME ALONE, Super Master System, 22
HOOK, Game Boy, 14
HUNT FOR RED OCTOBER, Super Nintendo, 19
LETHAL WEAPON, Game Boy, 19
MIG 29, NES, 23
MONOPOLY, NES/Super NES, 18
PIT FIGHTER, Lynx, 20
RACE DRIVIN, Super NES, 15
SONIC 2, Megadrive, 16
STEEL TALONS, Megadrive, 16
STREET COMBAT, Super NES, 22
STREET FIGHTER 2, Super Nintendo, 17
SUPER BATTLETANK, Super Nintendo, 14
SUPER SOCCER, PC Engine CD, 18
SUPER STAR WARS, Super Nintendo, 19
SUPERMAN, Game Gear, 21
TERMINATOR 2, Megadrive, 17
WARSPEED, Megadrive, 20
WORLD CLASS FUSBALL SOCCER, Lynx, 16

RUBRIQUE REVIEW

3 COUNT BOUT, Neo Geo, 21
688 ATTACK SUB, Megadrive, 2
1941, Supergrafx, 2
2020 SUPER BASEBALL, Super Famicom, 21
2020 SUPER BASEBALL, Neo Geo, 4
A BOY AND HIS BLOB, Megadrive, 1
ACROBAT MISSION, Super Famicom, 15
ACTRAISER, Super Famicom, 0
ACTRAISER, Super Nintendo, 19
ADDAM'S FAMILY, Game Boy, 13
ADDAM'S FAMILY, Nintendo, 13
ADDAMS FAMILY II, Super Nintendo, 18
ADDAMS FAMILY, PC Engine CD, 7
ADDAMS FAMILY, Super Nintendo US, 11
ADVENTURE ISLAND II, Nintendo, 11
ADVENTURE ISLAND IN THE PACIFIC, Nintendo, 16
ADVENTURE ISLAND, Game Boy, 8
ADVENTURE ISLAND, PC Engine, 0
ADVENTURES IN THE MAGIC KINGDOM, Nintendo, 12
AERIAL ASSAULT, Game Gear, 11
AEROSTAR, Game Boy, 4
AIR RESCUE, Sega, 12
ALDYNES, Supergrafx, 0
ALFRED CHICKEN Game Boy, 12
ALIEN 3, Game Gear, 17
ALIEN 3, Megadrive, 13
ALIEN 3, Sega, 16
ALIEN SYNDROME, Game Gear, 9
ALIENSTORM, Megadrive, 1
ALIENSTORM, Sega, 6
ALISIA DRAGOON, Megadrive, 6
ALPHA MISSION 2, Neo Geo, 1
ALTERED SPACE, Game Boy, 4
AMAZING TENNIS, Super Nintendo US, 16
ANDRO DUNOS, Neo Geo, 12
ANNET, ERNEST EVANS, Mega CD, 19
ANOTHER WORLD, Super Nintendo, 15
APB, Lynx, 2
AQUATIC GAMES, Megadrive, 14
ARCADE SMASH HIT, Sega, 11
AREA 88, Super Famicom, 1
ARIEL THE LITTLE MERMAID, Megadrive, 17
ARIEL, THE LITTLE MERMAID, Game Gear, 19
ART OF FIGHTING, Neo Geo, 16
ASTERIX Game Boy, 21
ASTERIX Super Nintendo, 22
ASTERIX, Sega, 5
ATOMIC ROBO-KID, Combo AV, 14
ATOMIC RUNNER, Megadrive, 13
AVENTURES MAGIQUES DE MICKEY, Super Famicom, 14
AWESOME GOLF, Lynx, 6
AX BATTLER, Game Gear, 11
AXELAY, Super Famicom, 12
B.C. KID, Game Boy, 18
BACK TO THE FUTURE II, Sega, 5
BACK TO THE FUTURE III, Sega, 9
BAD OMEN, Megadrive, 7
BAD'N RAD, Game Boy, 6
BALLISTIX, PC Engine, 6
BART VS THE JUGGERNAUTS, Game Boy, 17
BART'S KNIGHTMARE, Super Nintendo US, 15
BASEBALL STARS 2, Neo Geo, 10
BASKETBRAWL, Lynx, 12
BATMAN RETURNS, Game Gear, 16
BATMAN RETURNS, Lynx, 12
BATMAN RETURNS, Mega CD, 22
BATMAN RETURNS, Megadrive, 17
BATMAN THE RETURN OF THE JOKER, Game Boy, 11
BATMAN, RETURN OF THE JOKER, Nintendo, 15
BATMANS RETURN, Super Famicom, 17
BATTLE BLAZE, Super Famicom, 8
BATTLE DODGE BALL, Super Famicom, 1
BATTLE LODE RUNNER, PC Engine, 19
BATTLE MANIA, Megadrive, 8
BATTLE OF OLYMPUS, Nintendo, 2
BATTLE TOADS, Game Boy, 16
BATTLECLASH, Super Nintendo, 19
BATTLETOADS Megadrive, 21
BATTLETOADS, Nintendo, 9
BEAST WARRIOR, Megadrive, 3
BEETLEJUICE, Game Boy, 7
BEST OF THE BEST, Game Boy, 19
BEST OF THE BEST, Nintendo, 19
BILL & TED'S EXCELLENT ADVENTURE, Game Boy, 2
BILL LAIMBEER'S COMBAT BASKET BALL, Super Nintendo US, 8
BILL WALSH COLLEGE FOOTBALL, Megadrive, 23
BIO SHIP PALADIN, Megadrive, 3
BLADES OF STEEL, Game Boy, 9
BLASTER MASTER, Nintendo, 8
BLAZEON, Super Famicom, 13
BLOCK OUT, Megadrive, 1
BLOWOUT, Nintendo, 9
BLUE SHADOW, Nintendo, 6
BOB Mégadrive, 22
BOB Super Nintendo, 22
BOMBERMAN 93, PC Engine, 17
BONANZA BROS, PC Engine CD, 13
BONANZA BROS, Sega, 10
BOND 007, Sega, 22
BOULDER DASH, Game Boy, 1
BOULDER DASH, Nintendo, 3
BOXXLE, Game Boy, 3
BROWNING, PC Engine CD, 8
BUBBLE BOBBLE, Sega, 6
BUBBLE GHOST, Game Boy, 7
BUBSY, Megadrive, 23
BUBSY, Super Nintendo US, 22
BUCK ROGERS, Megadrive, 7
BUGS BUNNY II, Game Boy, 5
BUILDERLAND, PC Engine CD, 10
BULLS VS BLAZERS, Super Nintendo US, 18
BULLS VS LAKERS, Megadrive, 12
BURAI FIGHTER, Game Boy, 1
BURGERTIME DELUXE, Game Boy, 11
BURNING FIGHT, Neo Geo, 5
BUSTER BALL, Game Gear, 9
CACOMA KNIGHT, Super Famicom, 18
CADASH, Megadrive, 12
CAESAR'S PALACE, Game Boy, 3
CAL. 50, Megadrive, 4
CALIFORNIA GAMES, Nintendo, 4
CAMEL TRY, Super Famicom, 10
CAPTAIN PLANET, Megadrive, 19
CAPTAIN PLANET, Nintendo, 5
CASTLE OF ILLUSION, Megadrive, 0
CASTLEVANIA 3, Nintendo, 18
CASTLEVANIA II, Game Boy, 11
CAVEMAN NINJA, Nintendo, 10
CENTURION, Megadrive, 1
CHAKAN, Megadrive, 17
CHAMPION OF EUROPE, Sega, 10
CHASE H.Q., Game Boy, 3
CHECKERED FLAG, Lynx, 3
CHESSMASTER Game Boy 0
CHESSMASTER Super Nintendo, 21
CHESSMASTER, Game Gear, 9
CHESTER CHEETAH, Super Nintendo US, 18
CHEVALIERS DU ZODIAQUE, Game Boy, 3
CHIKI CHIKI BOY, Megadrive, 16
CHOPLIFTER II, Game Boy, 8
CHRIS NO BOOKEN, PC Engine CD, 6
CHUCK ROCK, Game Gear, 15
CHUCK ROCK, Megadrive, 11
CHUCK ROCK, Sega, 11
CHUCK ROCK 2, Megadrive, 23
CLEYLANCER, Megadrive, 11
CONAN, PC Engine CD, 8
COOL SPOT Megadrive, 21
COOL WORLD, Super Nintendo, 19
CORPORATION, Megadrive, 10
CORVETTE ZR1 CHALLENGE, Nintendo, 10
CORYOON, PC Engine, 6
COTTON, PC Engine CD, 19
CRACKOUT, Nintendo, 11
CREST OF WOLF, PC Engine CD, 18
CROSSED SWORDS, Neo Geo, 4
CRUDE BUSTER, Megadrive, 8
CRYING, Megadrive, 16
CRYSTAL MINES II, Lynx, 9
CRYSTAL WARRIOR, Game Gear, 11
CYBER LIP, Neo Geo, 0
CYBORG JUSTICE, Megadrive, 19
DAHNA, Megadrive, 5
DAISENPU CUSTOM, PC Engine, 1
DARIUS TWIN, Super Famicom, 0
DARK EDGE, Arcade, 21
DARKWING DUCK, Game Boy, 23
DARCKWING DUCK, Nintendo, 23
DAVIS CUP TENNIS, PC Engine CD, 10
DAVIS CUP WORLD TOUR, Megadrive, 23
DEAD DANCE, Super Famicom, 18
DEATH DUEL, Megadrive, 15
DECAP'ATTACK, Megadrive, 3
DEFENDER OF THE CROWN, Nintendo, 5
DEFENDERS OF OASIS, Game Gear, 17
DENNIN ALESTE, Mega CD, 17
DESERT STRIKE RETURN TO THE GULF, Megadrive, 7
DESERT STRIKE, Super Nintendo US, 15
DEVIL CRASH, Megadrive, 3
DEVILISH, Game Gear, 0
DIGGER, Nintendo, 4
DIMENSION FORCE, Super Famicom, 4
DINOLAND, Megadrive, 2
DINOLYMPICS, Lynx, 18
DIRTY LARRY, Lynx, 17
DIZZY, Nintendo, 22
DORAMON II, PC Engine, 6
DOUBLE CLUTCH, Megadrive, 21
DOUBLE DRAGON II, Game Boy, 3
DOUBLE DRAGON II, Game Boy, 9
DOUBLE DRAGON II, Megadrive, 5
DOUBLE DRAGON III, Nintendo, 9
DOUBLE DRAGON, Megadrive, 9
DR. FRANKEN, Game Boy, 13
DR. MARIO, Game Boy, 1
DRACULA, Lynx, 17
DRACULA, Super Famicom, 3
DRAGON CRYSTAL, Sega, 6
DRAGON EGG, PC Engine, 4
DRAGON SABER, PC Engine, 6
DRAGON'S EYE, Megadrive, 5
DRAGON'S LAIR, Game Boy, 8
DRAGON'S LAIR, Nintendo, 6
DUNGEON MASTER, PC Engine, 23
DYNA WARS, Super Famicom, 10
DYNABLASTER, Nintendo, 14
E. H. BOXING, Megadrive, 12
EARNEST EVANS, Megadrive, 6
ECCO THE DOLPHIN, Megadrive, 16
EDONO KIBA, Super Famicom, 17
EL VIENTO, Megadrive, 3
ELFARIA, Super Famicom, 22
ELITE, Nintendo, 13
EMPIRE STRIKES BACK, Game Boy, 19
ERIC CANTONNA FOOTBALL CHALLENGE, Super Nintendo, 23
ETERNAL CITY, PC Engine, 0
EUROPEAN CLUB SOCCER, Megadrive, 11
EX-MUTANTS, Megadrive, 17
EXHAUST HEAT, Super Famicom, 8
EXILE 2, PC Engine CD, 15
EXILE, Megadrive, 10
F- ZERO, Famicom, 0
F-15 STRIKE EAGLE, Nintendo, 8
F-22 INTERCEPTOR, Megadrive, 4
F. FANTASY, MYSTIC QUEST, Super Nintendo US, 15
F.1 RACE, Game Boy, 1
F1 GRAND PRIX II, Super Famicom, 19
F1 GRAND PRIX, Megadrive, 5
F1 GRAND PRIX, Super Famicom, 11
F1 HERO MD, Megadrive, 9
F1 POLE POSITION, Super Nintendo, 23
FACEBALL 2000, Super Nintendo US, 15
FACTORY PANIC, Game Gear, 6
FAERY TALE ADVENTURE, Megadrive, 1
FANTASIA, Megadrive, 1
FANTASY ZONE, Game Gear, 1
FATAL FURY 2, Neo Geo, 18
FATAL FURY, Neo Geo, 7
FATAL FURY, Super Famicom, 17
FATAL REWIND, Megadrive, 4
FELIX LE CHAT, Game Boy, 22
FELIX THE CAT, Nintendo, 19
FIGHTING MASTERS, Megadrive, 5
FINAL FIGHT 2, Super Famicom, 22
FINAL FIGHT, Mega CD, 18
FINAL FIGHT, Nintendo, 12
FINAL MATCH TENNIS, PC Engine, 0
FINAL SOLDIER, PC Engine, 1
FIRE FIGHTER, Game Boy, 21
FIRE MUSTANG, Megadrive, 2
FLASHBACK, Megadrive, 18
FLINTSTONES, Nintendo, 13
FLINTSTONES, Sega, 7
FOOTBALL FRENZY, Neo Geo, 8
FOOTBALL INTERNATIONAL, Game Boy, 10
FORGOTTEN WORLDS, PC Engine CD, 9
FORGOTTEN WORLDS, Sega, 1
FORMATION SOCCER, Super Famicom, 4
FORMULA ONE, Megadrive, 23
FORTIFIED ZONE, Game Boy, 5
FOUR PLAYER'S TENNIS, Nintendo, 11
G-LOC AIR BATTLE, Megadrive, 19
G-LOC, Game Gear, 0
G-LOC, Sega, 5
G. F. KO BOXING, Game Gear, 16
GALAGA 91, Game Gear, 4
GALAHAD, Megadrive, 13
GALAXY 5000, Nintendo, 3
GALAXY FORCE 2, Megadrive, 3
GALAXY FORCE, Sega, 0
GARGOYLE'S QUEST 2, Nintendo, 22
GARGOYLE'S QUEST, Game Boy, 0
GATE OF THUNDER, PC Engine CD, 8
GAUNTLET II, Game Boy, 7
GEAR STADIUM, Game Gear, 3
GENERAL CHAOS, Megadrive, 23
GG SHINOBI, Game Gear, 0
GHOST PILOTS, Neo Geo, 1
GHOSTBUSTERS 2, Game Boy, 4
GHOSTBUSTERS 2, Nintendo, 9
GLOBAL GLADIATORS, Megadrive, 18
GOAL, Nintendo, 2
GODS, Megadrive, 18
GODZILLA MONSTER OF MONSTERS, Nintendo, 10
GOEMON GANBARRE, Super Famicom, 1
GOKURAKU CHUKA TAISEN, PC Engine, 9
GOLDEN AXE II, Megadrive, 4
GOLDEN FIGHTER, Super Famicom, 14
GOLF, Game Boy, 0
GPX CYBER FORMULA, Super Famicom, 9
GRADIUS, PC Engine, 5
GRANADA, Megadrive, 6
GRANDSLAM TENNIS, Megadrive, 12
GREENDOG, Megadrive, 14
GREMLINS 2, Game Boy, 1
GRIFFIN, Game Gear, 3
GUN FORCE, Super Famicom, 15
GYNOUG, Megadrive, 0
HARD BALL III, Megadrive, 19
HARD DRIVIN', Lynx, 5
HARD DRIVIN', Megadrive, 4
HAT TRICK HERO, Super Famicom, 9
HAWK F-123, PC Engine, 9
HEAVY NOVA, Megadrive, 7
HEAVY WEIGHT CHAMP, Game Gear, 7
HERO OF TONMA LEGENDIES, PC Engine, 0
HIT THE ICE, PC Engine, 3
HOCKEY, Lynx, 13
HOME ALONE 2, Super Nintendo US, 15
HOME ALONE, Game Boy, 12
HOME ALONE, Megadrive, 17
HOME ALONE, Super Nintendo US, 8
HOOK, Nintendo, 10
HOOK, Super Famicom, 11
HUDSON HAWK, Game Boy, 14
HUMAN SPORTS FESTIVAL, PC Engine CD, 8
HUNT FOR RED OCTOBER, Game Boy, 2
HUNT FOR RED OCTOBER, Nintendo, 9
HYDRA, Lynx, 11
HYPER BASEBALL 92, Game Gear, 11
HYPER ZONE, Super Famicom, 2
IKARI NO YOSAI, Super Famicom, 19
IMAGE FIGHT 2, PC Engine CD, 18
IMMORTAL, Megadrive, 4
IMPERIUM, Super Nintendo US, 17
INDIANA JONES AND THE LAST CRUSADE, Megadrive, 17
INDIANA JONES, Game Gear, 16
ISHIDO, Lynx, 4
ISOLATED WARRIOR, Nintendo, 2
JAMES BOND JR, SuperNintendo US, 15
JERRY BOY, Super Famicom, 3
JEWEL MASTER, Megadrive, 2
JIM POWER, PCEngine CD, 21
JIMMY CONNORS PRO TENNIS TOUR, Super Nintendo, 16
JIMMY CONNORS, Game Boy, 22
JIMMY CONNORS, Nintendo, 22
JOE & MAC, Super Famicom, 4
JOE AND MAC, Game Boy, 22
JOE MONTANA 3, Megadrive, 15
JOE MONTANA FOOTBALL, Game Gear, 8
JOE MONTANA II, Megadrive, 5
JOHN MADDEN FOOTBALL '92, Megadrive, 7
JORDAN VS BIRD, Game Boy, 12
JORDAN VS BIRD, Megadrive, 10
JUNGLE STRIKE Megadrive, 21
JUNKER'S HIGH, Megadrive, 14
KABUKI QUANTUM FIGHTER, Nintendo, 2
KICKLE CUBICLE, Nintendo, 4
KID CHAMELEON, Megadrive, 6
KID ICARUS, Game Boy, 11
KIKIKATAI, Super Famicom, 15
KING OF THE MONSTERS, Megadrive, 21
KING OF THE MONSTERS, Neo Geo, 2
KING OF THE ZOO, Game Boy, 1
KING'S BOUNTY, Megadrive, 1
KIRBY'S ADVENTURES, Nintendo, 23
KIRBY'S DREAM LAND, Game Boy, 17
KLAX, Lynx, 0
KLAX, Megadrive, 4
KLAX, Sega, 11
KNIGHT QUEST, Game Boy, 3
KONAMI HYPER SOCCER, Nintendo, 10
KONAMIC GOLF, Game Boy, 4
KRUSTY'S SUPER FUN HOUSE, Megadrive, 12
KRUSTY'S SUPER FUN HOUSE, Super Nintendo US, 12
KUNG FOOD, Lynx, 12
KUNG-FU MASTER, Game Boy, 3
KUNIO'S SOCCER, PC EngineCD, 6
LAGOON, Super Nintendo US, 9
LASER GHOST, Sega, 5
LAST FIGHTERS TWIN, Super Famicom, 7
LAST RESORT, Neo Geo, 10
LEADER BOARD GOLF, Game Gear, 5
LEAGUE BOWLING, Neo Geo, 0
LEGEND OF SUCCESSFUL JOE, Neo Geo, 3
LEGEND OF ZELDA, Super Famicom, 5
LEMMINGS, Game Boy, 18
LEMMINGS, Game Gear, 17
LEMMINGS, Lynx, 22
LEMMINGS, Megadrive, 15
LEMMINGS, Nintendo, 16
LEMMINGS, PC Engine CD, 17
LEMMINGS, Sega, 17
LEMMINGS, Super Famicom, 6
LETHAL WEAPON, Super Nintendo, 18
LHX ATTACK CHOPPER, Megadrive, 13
LINE OF FIRE, Sega, 5
LIQUID KID, PC Engine, 7
LITTLE NEMO DREAM MASTER, Nintendo, 10
LOONEY TUNES, Game Boy, 16
LOST VIKINGS, Super Nintendo, 22
LOTUS TURBO CHALLENGE, Megadrive, 16
LOW-G-MAN, Nintendo, 5
LUCKY DIME CAPER, Sega, 4
LUNAR POOL, Nintendo, 11
LYNX CASINO, Lynx, 11
MAGIC SWORD, Super Famicom, 9
MAGICAL CHASE, PC Engine, 5
MAGICAL TARURUTO, Megadrive, 10
MAGICIAN LORD, Neo Geo, 0
MANIAC MANSION, Nintendo, 5
MARBLE MADNESS, Game Boy, 7
MARBLE MADNESS, Game Gear, 12
MARBLE MADNESS, Megadrive, 10
MARBLE MADNESS, Nintendo, 3
MARBLE MADNESS, Sega, 11
MARCHEN MAZE, PC Engine, 0
MARIO & YOSHI, Game Boy, 17
MARIO & YOSHI, Nintendo, 17
MARIO LEMIEUX ICE HOCKEY, Megadrive, 6
MARVEL LAND, Megadrive, 1
MASTER OF DARKNESS, Sega, 17
MASTER OF WEAPON, Megadrive, 4
MAU RENJISI, Megadrive, 3
MAZIN SAGA, Megadrive, 22
MEGALOMANIA, Megadrive, 18
MEGAMAN 2, Nintendo, 0
MERCS, Megadrive, 3
MERCS, Sega, 4
MESOPOTAMIA, PC Engine, 4
METAL JACK, Super Famicom, 13
METAL STOKER, PC Engine, 1
MICKEY & DONALD, Megadrive, 15
MICKEY II, Sega, 17
MICKEY MOUSE 2, Game Gear, 22
MICKEY MOUSE, Game Boy, 13
MICKEY MOUSE, Game Gear, 0
MICRO MACHINES, Nintendo, 12
MIDNIGHT RESISTANCE, Megadrive, 0
MIGHT AND MAGIC, Megadrive, 1
MISSION: IMPOSSIBLE, Nintendo, 6
MOONWALKER, Sega, 0
MORTAL KOMBAT, Megadrive, 23
MORTAL KOMBAT, Super Nintendo, 23
MS PACMAN, Sega, 13
MUHAMMAD ALI HEAVY WEIGHT BOXING, Megadrive, 19
MUSYA, Super Famicom, 8
MUTANT LEAGUE FOOTBALL, Megadrive, 19
MUTATION NATION, Neo Geo, 9
MYSTIC QUEST, Game Boy, 23
NASCAR, Game Boy, 7
NAVY SEALS, Nintendo, 2
NEMESIS II, Game Boy, 3
NES OPEN, Nintendo, 12
NEUTOPIA II, PC Engine, 3
NEW ADVENTURE ISLAND, PC Engine CD, 12
NEW ZEALAND STORY, Sega, 16
NEXAR, PC Engine CD, 18
NFL FOOTBALL, Game Boy, 15
NFL FOOTBALL, Lynx, 16
NHLPA HOCKEY '93, Megadrive, 14
NINJA COMMANDO, Néo, 11
NINJA GAIDEN, Lynx, 2
NINJA GAIDEN, Mega CD, 17
NINJA GAIDEN, Sega, 12
NINJA WARRIORS, Mega CD, 7
NORTH AND SOUTH, Nintendo, 5
OFF ROAD, Megadrive, 10
OLYMPIC GOLD, Game Gear, 11
OLYMPIC GOLD, Megadrive, 10
OLYMPIC GOLD, Sega, 10
OTHELLO, Game Boy, 6
OUT RUN EUROPA, Sega, 5
OUT RUN, Game Gear, 6
OUT RUN, Megadrive, 1
OUTLANDER, Megadrive, 18
OUTRUN EUROPA, Game Gear, 16
OVER HAULED MAN 3, PC Engine, 8
OZUMO, Super Famicom, 16
PAC-MAN, Game Boy, 10
PAC-MANIA, Sega, 0
PANG, Game Boy, 22
PAPERBOY 2, Nintendo, 13
PAPERBOY, Lynx, 0
PAPERBOY, Megadrive, 7

FARASOL STARS, PC Engine, 0
FARODIUS DA, Super Famicom, 10
FARODIUS, Game Boy, 18
FARODIUS, PC Engine, 8
FC DENJIN KID 3, PC Engine, 16
FC KID 2, PC Engine, 1
FENGO, Game Gear, 5
FGA TOUR GOLF II, Megadrive, 19
FGA TOUR GOLF, Super Nintendo, 19
FHALANX, Super Famicom, 12
FHANTASY STAR 3, Megadrive, 2
FHELIOS, Megadrive, 10
FILOTWINGS, Super Famicom, 0
FINBALL JAM, Lynx, 15
FIT-FIGHTER, Megadrive, 6
FIT-FIGHTER, Sega, 19
FOP'N MAGIC, Megadrive, 12
FOP'N TWIN BEE, Super Famicom, 18
FOPILS, Game Gear, 1
FOPULOUS, Nintendo, 13
FOPULOUS, Sega, 0
FOPULOUS 2, Megadrive, 23
FOPULOUS, Super Famicom, 3
FOWER BLADE, Nintendo, 4
POWER ELEVEN, PC Engine, 1
FOWER FACTOR, Lynx, 19
FOWER GATE, PC Engine, 2
FOWER LEAGUE, PC Engine, 2
FOWERMONGER, Megadrive, 17
FOWERMONGER, Super Nintendo, 23
FOWER TENNIS, PC Engine, 23
FREDATOR 2, Megadrive, 16
FRINCE OF PERSIA, Game Boy, 7
FRINCE OF PERSIA, Game Gear, 14
FRINCE OF PERSIA, Megadrive, 13
FRINCE OF PERSIA, PCROM, 5
FRINCE OF PERSIA, Sega, 12
FRINCE OF PERSIA, Super Famicom, 12
FRINCE VALIANT, Game Boy, 16
FRO FOOTBALL, Super Famicom, 7
FRO SOCCER, Super Famicom, 3
FROBOTECTOR 2, Nintendo, 18
FROBOTECTOR, Nintendo, 0
FSYCHIC STORM, PC Engine CD, 7
FSYCHIC WORLD, Game Gear, 0
FSYCHO DREAM, Super Famicom, 16
FSYCHO FOX, Sega, 2
FUGGSY, Megadrive, 23
FUSH OVER, Super Nintendo, 18
FUTT AND PUTTER, Game Gear, 5
Q*BERT 3, Super Nintendo US, 16
Q-BERT, Game Boy, 8
QIX, Lynx, 10
QUACKSHOT, Megadrive, 4
R-TYPE 2, Game Boy, 18
R. TYPE, PC Engine, 5
R.P.M. RACING, Super Famicom, 9
R.TYPE, Game Boy, 1
RACING SPIRIT, PC Engine, 1
RADAR MISSION, Game Boy, 1
RAGUY, Neo Geo, 2
RAIDEN DENSETSU, Super Famicom, 3
RAIDEN TRAD, Megadrive, 1
RAIDEN, PC Engine, 5
RAINBOW ISLANDS, Master System, 21
RAINBOW ISLANDS, Nintendo, 10
RAMPART, Lynx, 9
RAMPART, Megadrive, 16
RAMPART, Sega, 6
RAMPART, Super Nintendo US, 15
RANMA 1/2 NEW, Super Famicom, 18
RANMA, Super Famicom, 15
RASTAN SAGA, Game Gear, 2
RAY X AMBER 2, PC Engine, 1
RAY X AMBER 3, PC Engine PC Engine CD, 13
RESCUE OF PRINCESS BLOBETTE, Game Boy, 6
RESCUE RANGERS, Nintendo, 7
REVENGE OF THE GATOR, PINBALL, Game Boy, 0
RINGS OF POWER, Megadrive, 7
RISKY WOODS, Megadrive, 17
ROAD BLASTER, Mega CD, 17
ROAD RASH II, Megadrive, 17
ROAD RASH, Megadrive, 2
ROAD RUNNER, Super Famicom, 16
ROBO ARMY, Neo Geo, 7
ROBO-SQUASH, Lynx, 0
ROBOCOD, Megadrive, 5
ROBOCOP 2, Nintendo, 13
ROBOCOP 3, Super Nintendo, 15
ROBOCOP, Game Boy, 0
ROBOTRON 2084, Lynx, 6
ROCKETEER, Super Famicom, 9
ROCKET KNIGHT ADVENTURES, Megadrive, 23
ROD-LAND, Game Boy, 23
ROLLING THUNDER 2, Megadrive japonaise, 5
ROLO TO THE RESCUE, Megadrive, 18
RUN ARK, Megadrive, 4
RUNNING BATTLE, Sega,
RUSHING BEAT NOUVELLE VERSION, Super Famicom, 14
RUSHING BEAT, Super Famicom, 7
RYGAR, Lynx, 0
S.T.U.N. RUNNER, Lynx, 6
SAGAIA, Sega, 11
SALAMANDER, PC Engine, 6
SAMOURAI SHODOWN, Neo Geo, 23
SCRAPYARD DOG, Lynx, 3
SEGA CHESS, Sega, 6
SENGOKU, Neo Geo, 1
SHADOW DANCER, Sega, 5
SHADOW OF THE BEAST 2, Megadrive, 16
SHADOW OF THE BEAST, Lynx, 14
SHADOW OF THE BEAST, Megadrive, 5
SHADOW OF THE BEAST, PC Engine CD, 9
SHADOW OF THE BEAST, Sega, 2
SHADOW WARRIOR, Megadrive, 1
SHADOW WARRIORS, Game Boy, 12
SHADOWGATE, Nintendo, 1
SHANGHAI, Lynx, 0
SHERLOCK HOLMES, PCROM, 5
SHINING FORCE, Megadrive, 21
SHINING IN THE DARKNESS, Megadrive, 3
SID OF VALIS, Megadrive, 6
SIDE POCKET, Megadrive, 14
SILENT SERVICE, Nintendo, 0
SIM CITY, Super Famicom, 2
SIMPSONS, Game Boy, 4
SIMPSONS, Megadrive, 12
SIMPSONS, Nintendo, 4
SIMPSONS, Sega, 14
SKIN'S GAME, Super Nintendo US, 15
SKWEEK, PC Engine, 1
SKY MISSION, Super Famicom, 13
SLIDER, Game Gear, 9
SLIME WORLD, Lynx, 0
SLIME WORLD, Megadrive, 8
SMASH T.V., Nintendo, 6
SMASH TV, Game Gear, 15
SMASH TV, Megadrive, 16
SMASH TV, Super Famicom, 8
SNAKE'S REVENGE, Nintendo, 8
SNEAKY SNAKES, Game Boy, 10
SNOW BROS, Game Boy, 2
SOCCER BRAWL, Neo Geo, 7
SOL FEACE, Megadrive, 6
SOLAR JETMAN, Nintendo, 0
SOLDIER BLADE, PC Engine, 12
SONIC 2, Game Gear, 16
SONIC 2, Sega, 16
SONIC BLASTMAN, Super Famicom, 15
SONIC II, Megadrive, 13
SONIC CD, Mega CD, 23
SOULBLAZER, Super Nintendo US, 15
SPACE GUN, Sega, 13
SPACE INVADERS 91, Megadrive, 4
SPEEDBALL 2, Game Boy, 16
SPEEDBALL II, Megadrive Japonaise, 5
SPEEDBALL II, Sega, 9
SPIDER-MAN & THE X-MEN, Super Nintendo US, 17
SPIDERMAN 2, Game Boy, 14
SPIDERMAN VS THE KINGPIN, Game Gear, 14
SPLASH LAKE, PC Engine, 2
SPLATTER HOUSE II, Megadrive, 11
SPRIGGAN MARK II, PC Engine CD, 7
SPRIGGAN, PC Engine, 1
STAR PARODIA, PC Engine CD, 9
STAR WARS, Game Boy, 16
STAR WARS, Nintendo, 6
STARFOX, Super Nintendo US, 19
STEEL EMPIRE, Megadrive, 7
STEEL TALONS, Lynx, 15
STREET FIGHTER 2', PC Engine, 22
STREET FIGHTER II, Super Famicom, 10
STREET FIGHTER 2 TURBO, Super Nintendo, 23
STREET SMART, Megadrive, 1
STREETS OF RAGE 2, Megadrive, 15
STREETS OF RAGE, Master System, 21
STREETS OF RAGE, Megadrive, 1
STRIDER 2, Megadrive, 21
STRIDER, Sega, 0
STRIKE GUNNER S.T.G, Super Famicom, 8
SUNSET RIDERS, Megadrive, 19
SUPER ADVENTURE ISLAND, Super Famicom, 5
SUPER ALESTE, Super Famicom, 8
SUPER BATTER UP, Super Nintendo US, 16
SUPER BIKURI, Super Famicom, 16
SUPER BOMBERMAN, Super Nintendo, 22
SUPER CASTLEVANIA IV, Nintendo, 12
SUPER CUP SOCCER, Super Famicom, 9
SUPER DOUBLE DRAGON, Super Nintendo US, 15
SUPER DUNK STAR, Super Famicom, 22
SUPER DUNKSHOT, Super Famicom, 10
SUPER E.D.F., Super Famicom, 3
SUPER F1 CIRCUS, Super Famicom, 13
SUPER FANTASY ZONE, Megadrive, 6
SUPER FIRE PRO-WRESTLING, Super Famicom, 6
SUPER FORMATION SOCCER 2, Super Famicom, 22
SUPER GHOULS'N GHOSTS, Super Famicom, 3
SUPER GOLF, Game Gear, 0
SUPER HUNCHBACK, Game Boy, 19
SUPER HURRICAN, PC Engine, 3
SUPER HYDLIDE, Megadrive, 9
SUPER JAMES POND, Game Boy, 22
SUPER JAMES POND, Super Nintendo, 21
SUPER KICK OFF, Sega, 4
SUPER KICK OFF, Super Nintendo, 15
SUPER LONG NOSED GOBLINS, PC Engine, 2
SUPER MARIO ALL STARS, Super Famicom, 23
SUPER MARIO BROS. 3, Nintendo, 3
SUPER MARIO IV, Super Famicom, 7
SUPER MARIOLAND, Game Boy, 0
SUPER MONACO GP II, Game Gear, 14
SUPER MONACO GP II, Megadrive, 12
SUPER MONACO GP II, Sega, 11
SUPER OFF ROAD, Game Gear, 17
SUPER OFF ROAD, Nintendo, 0
SUPER OFF ROAD, Super Nintendo US, 8
SUPER PANG, Super Famicom, 14
SUPER PROBOTECTOR ALIEN REBELS, Nintendo, 14
SUPER R.C. PRO-AM, Game Boy, 6
SUPER R.TYPE, Super Famicom, 1
SUPER RAIDEN, PC Engine CD, 8
SUPER SIDE KICK, Neo Geo, 18
SUPER SKWEEK, Lynx, 8
SUPER STAR WARS, Super Famicom, 15
SUPER SWIV, Super Famicom, 16
SUPER TENNIS, Super Famicom, 2
SUPER TETRIS, Super Famicom, 16
SUPER TURRICAN, Nintendo, 15
SUPER VALIS, Super Famicom, 7
SUPER VOLLEY 2, Super Famicom, 17
SUPER WIDGET, Super Nintendo, 23
SUPER WRESTLE MANIA, Nintendo, 13
SUPER WRESTLEMANIA, Megadrive, 18
SUPERMAN, Game Gear, 21
SUPREME COURT BASKETBALL, Megadrive, 11
SWITCHBLADE II, Lynx, 16
SYVALION, Super Famicom, 13
TAITI CUP, Arcade, 21
TALESPIN, Game Gear, 19
TALESPIN, Megadrive, 17
TALESPIN, Nintendo, 16
TALMIT'S ADVENTURE, Megadrive, 14
TATAKAE GENSHI JIN 2, Super Famicom, 16
TATSUJIN, PC Engine CD, 14
TAZ MANIA, Megadrive, 11
TAZMANIA, Game Gear, 17
TAZMANIA, Sega, 17
TAZMANIA, Super Nintendo US, 23
TECMO BOWL, Game Boy, 4
TEENAGE MUTANT HERO TURTLES, Nintendo, 8
TEENAGE MUTANT NINJA TURTLES, Game Boy, 0
TERMINATOR II JUDGMENT DAY, Game Boy, 7
TERMINATOR II JUDGMENT DAY, Nintendo, 7
TERMINATOR, Megadrive, 11
TERMINATOR, Sega, 11
TERMINATOR, Super Nintendo US, 21
TERRA CRESTA II, PC Engine, 17
TERRAFORMING, PC Engine CD, 10
TEST DRIVE II, THE DUEL, Megadrive, 9
THE ADVENTURES OF ROCKY..., Super Nintendo US, 23
THE BLUES BROTHERS, Game Boy, 19
THE BLUES BROTHERS, Nintendo, 16
THE BLUES BROTHERS, Super Famicom, 18
THE COOL SPOT ADVENTURE, Game Boy, 19
THE FLINSTONES, Megadrive, 22
THE HUMANS, Megadrive, 23
THE MIRACLE, Nintendo, 15
THE SUPER SHINOBI 3, Megadrive, 23
THRASH RALLY, Neo Geo, 6
THUNDER FORCE 3, Megadrive, 0
THUNDER FORCE 4, Megadrive, 13
THUNDER FOX, Megadrive, 1
THUNDER SPIRIT, Super Famicom, 4
THUNDER STORM FX, Megadrive, 12
TIME CRUISE II, PC Engine, 5
TINY TOON ADVENTURES, Nintendo, 12
TINY TOON, Megadrive, 19
TINY TOON, Super Famicom, 16
TIP OFF, Game Boy, 19
TITUS THE FOX, Game Boy, 23
TKO BOXING, Super Nintendo US, 15
TMNT TURTLES IN TIME, Super Famicom, 10
TMNT, Megadrive, 15
TOILET KIDS, PC Engine, 8
TOKI, Lynx, 7
TOKI, Megadrive, 6
TOM & JERRY, Game Gear, 21
TOM & JERRY, Sega, 13
TOP GUN THE SECOND MISSION, Nintendo, 4
TOP RACER, Super Famicom, 9
TOP RANKING TENNIS, Game Boy, 23
TOTALLY RAD, Nintendo, 9
TRACK MEET, Game Boy, 13
TRACK'N FIELD, Game Boy, 19
TRAX, Game Boy, 11
TRICKY, PC Engine, 1
TROG, Nintendo, 6
TURBO OUT RUN, Megadrive, 6
TURBO SUB, Lynx, 4
TURTLES II BACK FROM THE SEWERS, Game Boy, 12
TV SPORTS BASKETBALL, PC Engine, 22
TV SPORTS HOCKEY, PC Engine, 22
TWIN BEE, PC Engine, 7
TWISTED FLIPPER, Megadrive, 13
ULTIMATE CHESS CHALLENGE, Lynx, 10
UNDEADLINE, Megadrive, 5
UNIVERSAL SOLDIER, Game Boy, 19
UNIVERSAL SOLDIERS, Megadrive, 15
VALIS 4, PC Engine CD, 2
VALIS SD, Megadrive, 8
VALIS, PC Engine CD, 9
VALKEN, Super Famicom, 14
VAMPIRE MASTER OF DARKNESS, Game Gear, 21
VAPOR TRAIL, Megadrive, 2
VERYTEX, Megadrive, 0
VICKING CHILD, Lynx, 5
VIEW POINT, Neo Geo, 18
WAGA LAND, Game Gear, 2
WANI WANI WORLD, Megadrive, 7
WARBIRDS, Lynx, 1
WARRIOR OF ROME II, Megadrive, 12
WARRIORS OF THE ETERNAL SUN, Megadrive, 14
WARSONG, Megadrive, 8
WHERE IN THE WORLD IS CARMEN SAN DIEGO ?, Megadrive, 16
WHERE IN TIME IS CARMEN SANDIEGO, Megadrive, 10
WIMBLEDON 2, Sega, 22
WIMBLEDON, Game Gear, 14
WIMBLEDON, Sega, 6
WINDS OF THUNDER, PC Engine CD, 19
WING COMMANDER, Super Nintendo US, 17
WINTER CHALLENGE, THE GAMES, Megadrive, 7
WONDER DOG, Mega CD, 15
WONDERBOY III, Game Gear, 9
WONDERBOY V, Megadrive, 3
WONDERBOY, Game Gear, 0
WOODY POP, Game Gear, 5
WORLD CHAMPION, Super Famicom, 9
WORLD HEROES II, Neo Geo, 21
WORLD HEROES, Neo Geo, 14
WORLD JOCKEY, PC Engine, 3
WRESTLING II, PC Engine, 3
WWF ROYAL RUMBLE, Super Nintendo, 23
WWF SUPERSTARS, Game Boy, 11
X-MEN, Megadrive, 21
XARDION, Super Famicom, 7
XENOPHOBE, Lynx, 0
XYBOTS, Lynx, 7
ZERO WING, PC Engine CD, 16

A TOUT DE SUITE SUR LE 3615 TCPLUS POUR DES TIPS, DES PA, DES JEUX D'ENFER !

VENTES

MEGADRIVE

Vds MD Jap. + 2 man. + 13 jx (NHL Hockey, Sonic, Robocod, S. Of Rage, Quackshot). Px : 2 900 F. **Gilles GASSET, 85, rue Henri Barbusse, 93300 Aubervillier. Tél. : (16-1) 48.39.12.95.**

Vds MD Jap. + 6jx (Sonic 2, Cameleon, Twinkle Tale, Donald, etc... + City Boy) : 1 700 F. **Alan KERROUX, 17, rue Xaintrailles, 75013 Paris. Tél. : (16-1) 44.23.70.39.**

Vds jx MD : SR. Basket, J. Pond, Rambo 3, Apalmer, Eswat, Abest 250 F pce ou le tt 1 100 F. **Christophe HAUTCŒUR, 15, chemin de la Sablière, 91180 St-Germain-les-Arpajon. Tél. : (16-1) 69.88.85.87.**

Vds jx MD : Europeen Club, Soccer Mickey, Quackshot, St. of Rage : 200 F pce. **Cyril ARCHAMBAULT, 35, rue de la Blaiserie, 86000 Poitiers. Tél. : 49.58.36.69.**

Vds 6 jx MD, Sonic, Alisia 200 F; St. of Rage, Out Run, Golden Axe 2 250 F; Sonic 2 300 F.. **Philippe BOCARD, 18, l'Erable 2 Plaimpied, 18340 Plaimpied. Tél. : 48.25.67.69**

Vds jx MD 180 F : Sonic, Quackshot, Battle Squadron ou éch. ctre Desert Strike. **Julien LE FRANCOIS, 23, rue du Viaduc, 92130 Issy-les-Moulineaux. Tél. : (16-1) 46.48.03.95.**

Vds MD + 3 man. + 15 jx (Mickey and Donald, Batman, St. Sonic) neuf, px : 2 500 F. **Alexandre GOUELLAIN, 11/80, chemin des Valmeux, 27200 Vernon. Tél. : 32.51.99.32.**

Vds MD + Sonic + Zwings + S. Of Rage 2 650 F. Vds 2 jx Lynx 200 F (Blight, CF Lag. Agol, F. Hockey...). **Jérémy COMPAIN, 95, impasse de la Vierge, 34370 Maraussan. Tél. : 67.90.35.51.**

Vds MD + 11 jx et MS + 3 jx + GP Monaco sur GG. Px à déb. Vte sép. ou lot. TBE. **Laurent FRISCOUR, 3 bis, chemin du Tabagnon, 69120 Vaulx-en-Velin. Tél. : 78.80.60.28.**

Vds jx : John Madden 92, Robocod, Kid Chameleon : 200 F pce. Vds magazines. **Sébastien GINOULHAC, 3, rue Lavoisier, 33150 Cenon. Tél. : 56.32.18.98.**

Vds MD + 6 jx (Ecco, SHGP etc) px : 2 200 F. Vds Amstrad 6128 mon. coul. + 71 jx. Px : 800 F. **Guillaume DESPLANCHE, 13, rue Aime Vingtrinier, 01500 Amberieu-en-Bugey. Tél. : 74.34.06.66.**

Vds jx MD : Goolstand Ghost, 250 F. Mystical Figther, After Burner, Shadow Dancer, Leynos, St. of Rage, Alien Storm. **Damien CORDIER, 44, rue de Bagnolet, 75020 Paris. Tél. : (16-1) 43.79.20.65.**

Vds MD + 5 jx (Mickey et Donald, St. Of Rage 2, Alien 3, etc...). Px : 1 000 F. **Mikael DEMPSEY, 7, rue du Petit Pré, 78410 Aubergenville. Tél. : (16-1) 30.95.92.08.**

Vds jx MD : Toe Jam et Earl, John Madden, Grieres, Granada-X. Px : 220 F port compris. **Johanne DEPOORTERE, 23, résidence les Rosiers, 62610 Brèmes-les-Ardres. Tél. : 21.82.64.93.**

Vds B Douglas, JM 1, Ea Hockey, D.Strike 200 à 300 F. Red Beast : 100 F. **Alexandre TOUYAROU. Tél. : 59.62.72.02.**

Vds jx MD : Terminator et St. of Rage à 200 F et Senna's GP sur GG à 140 . **Yann FLOQUET, 59, bd P. Joannon, 42400 St-Chamond. Tél. : 77.31.64.56.**

Vds nbx jx MD (W. Of Illus, Robocod, S. of Rage, Kid, etc...) + Street of Rage II : 350 F. TBE. **Jamal AIT-SAKAD, 36, rue Gabriel Vilain, 78130 Les Mureaux. Tél. : (16-1) 34.74.54.29.**

Vds MD + Darwing 4081 : 500 F. 3 jx 200 F pce, Grosse Man : 300 F. **Jérôme NAZAL, 4, rue Aubry le Boucher, 75004 Paris. Tél. : (16-1) 42.71.13.34. Le soir.**

Vds jx MD TBE : Palmer Golf, Eur Club Soccer, Lak US Celtics, Sthunder Blade 250 F pce. **Joël FERHAHI, 30, rue du Plessis Pommeraye, 60100 Creil. Tél. : 44.26.10.64.**

Vds F22, Road Rash et Batman Return 200 F pce. Ach. Flash Back 300 F. **Ludovic MINEAU, 1 bis, av. Amelie, 92320 Chatillon. Tél. : (16-1) 46.55.53.04.**

Vds jx MD : W. of Illusion, Pit Fighter, TF4, Tazmania, 200 à 250 F. **Fabien CAMUS, 61, av. de la République, 38170 Seyssinet-Pariset. Tél. : 76.21.42.62. Ap. 17 h.**

Vds MD + 5 jx (MNGP III, TF IV, DD, Spider, Kid Cameleon) + 2 man. : 5 000 F. **David DE SOUSA, 42, rue de la Tour, 92240 Malakoff. Tél. : (16-1) 40.92.84.52. Ap. 19 h.**

Vds MD + 2 man. + jx (Sonic 1, 2; Jordan vs Bird) et adapt. Jap. Px : 1 800 F à déb. **Laurent BARRET, 93 bis, rue Nationale, 92100 Boulogne. Tél. : (16-1) 46.20.17.36.**

Vds MD + 2 man. + 8 jx : Sonic, St. of Rage, A. Senna GP... Px : 2 500 F. **Hervé MARAIS, 10, av. Janine, 95220 Herblay. Tél. : (16-1) 39.97.94.12.**

Vds MD + Altered B + 2 pads : 500 F. Sonic 600 F. Vds 18 jx. **Laurent PACHECO, 21, rue Pierre Semard, 95250 Beauchamp. Tél. : (16-1) 39.60.88.08.**

Vds MD + Street of Rage + Sonic + 2 man. : 1 169 F. **Manuel LEBRETON, 43, rue de Beauregard, 78300 Poissy. Tél. (16-1) 30.74.32.08**

Vds jx sur MD : Altered Beast 70 F. Knockout boxing, Street of Rage 200 F pce. NHL Hocking 300 F. **Thomas FIQUET, 22, rue Jules César, 75012 Paris. Tél. (16-1) 43.44.77.16**

Vds MD + man. + 5 jx (Sonic 2, St. of Rage, Road Rash...) px : 1 300 F. **Stéphane CHARLIER, 309, rue Henri Durre, 59230 St Amand-les-Eaux. Tél. 27.48.06.99**

Vds sur MD 4 jx : Cyber Ball, Ghost Buster, Hard Drivin, Sonic 230 F pce. Adapt. Jap 50 F. **Sylvain POUILLEY, 22, villa Eugénie, 94120 Fontenay-sous-Bois. Tél. (16-1) 48.75.53.86**

Vds jx MD 150 à 200 F : Alisia Dragon, Immortal, Ring of Power, Tazmania, Sonic... **Denis MARCINKOWSKI, 13, allée du Perruchet, 94320 Thiais. Tél. (16-1) 48.53.55.50**

Vds jx MD : PS3, Alisia Dragon, Robocod. TBE 300 F. Jx GB : Golf, Simpson. Px à déb. **Ludwig KARAKEHIAYAN, 7, allée des 2 Châteaux, 77600 Bussy-Saint-Georges. Tél. (16-1) 64.66.02.91**

Vds sur MD : Italia 90 150 F; Castle of Illusion 220 F; S.Monaco GP 200 F ou le tt : 530 F. **William VILLEGER, 19, voie Greuze, 94400 Vitry-sur-Seine. Tél. (16-1) 46.78.65.40**

Vds sur MD : Sonic, James Pond II, S. Thunder Blade, James Buster Douglas de 200 à 220 F. **Alexis THIBAUT, 30, av. du Général de Gaulle, 94160 St-Mandé. Tél. (16-1) 43.28.27.54**

Vds MD TBE + 12 jx (R.Roash, Kid K., EaHock, etc..) + 1 pad + Pro. 2. Px : 1 600 F. **Renaud PAYEN, 26 bis, av. du PDT Roosevelt, 93360 Neuilly-Plaisance. Tél. (16-1) 43.08.37.60.**

Vds MD + Taz Street, Fatal Rewind + 1 pad. Px : 1 250 F. **Alexandre GROSS, 18, rue de Wattignies, 75012 Paris. Tél. (16-1) 46.28.83.49**

Vds MD + 7 jx (Sonic, Wonder 5, Ea Hockey, Sonic 2, Monaco GP 2) + adapt. jx Jap. + 2 man. : 2 500 F. **Jérôme NEUMANN, 15, allée Chenonceaux, 59650 Villeneuve d'Ascq. Tél. 20.67.01.36**

Vds jx MD Franç. et Jap. de 175 F à 220 F (Sonic, R. Thun 2, Shinobi, Alex Kid, Spiderman, etc...). **Irwin NAHMIAS, 238, allée de la Clairière, 91190 Gif-sur-Yvette. Tél. (16-1) 60.12.59.49**

Vds MD + 6 jx : Sonic 1 et 2... + 1 pad + Pro 2 + joys. Val. : 3 200 F. Px : 1 600 F. **Hubert CLOG, 20, rue de la Gare, 68520 Burnhaupt-le-Haut. Tél. 89.48.95.77Ap. 20 h 30.**

Vds MD + 8 jx (Mickey, Quack Shot, Sonic..) 2 500 F ou éch. ctre Neo Geo + 1 jeu ou ctre Portable. **José TOCQUEVILLE, 67, rue Jules Massenet, 76000 Rouen. Tél. 35.61.01.34**

Vds MD + 2 man. + 4 jx (Sonic 1 et 2, Altered Beast, St. of Rage 2). Px : 1 500 F. **Cédric CHAUSSIERE, 17, lot. le Trimollin, 69700 St-Andéol. Tél. 78.81.27.56**

Vds MD + 12 jx (Ecco the Dolphin, Ea Hockey, John Madden 92) : 2 200 F. **Alexandre HOFMAN, La Sauzée, 79410 St-Maxire. Tél. 49.35.53.89**

Vds ou éch. MD + Pro 2 + man. + 5 jx ou éch. ctre Atari 1040 STE + souris + joys. **Frédéric DUPUIS, 18, place Suchetet, 76110 Breaute. Tél. 35.27.76.52**

Vds 5 jx MD 250 F pce. **Franck OLIVIER, rte de la Ferté, 71240 Varennes-le-Grand. Tél. 85.44.23.27**

Vds jx MD Kid Chameleon, Thunder Force III, etc... : 250 F. **Neal SANTAMARIA, 9, rue des Anglais, 75005 Paris. Tél. (16-1) 46.33.89.45**

Vds MD + 10 jx + Pro Action Replay + 2 man. : 1 900 F à déb. **Marc ELKAIM, 96, bd Voltaire, 75011 Paris. Tél. (16-1) 47.00.35.44**

Vds MD + 2 jx 850 F ou éch. ctre S.Nin + 1 jeu. **Ellieesse BELKAID, 13, av. de l'Etoile Polaire, Castors des Ervière, 13015 Marseille. Tél. 91.69.13.63**

Vds MD + 5 jx + man. 1 800 F ou éch. ctre S.Nintendo + jx. **Abdenour BELFOUEL, 11, rue du Mas, 93800 Epinay-sur-Seine. Tél. (16-1) 48.27.45.21**

Vds Pitfighter, Kid Chameleon, Dinoland 500 F les 3 ou 200 F pce. **Ludovic PICQUE, 27, rue Paul Boucher, 76620 Le Havre. Tél. 35.44.79.92**

Vds ou éch. jx MD Jap. : Donald; Quackshot 200 F. **Alain COOLOS-MARQUANT, 35, rue d'Aire, 62134 Heuchin. Tél. 21.04.60.07 (Samedi.)**

Vds MD + 2 man. + 9 jx. **Yassine GHALEM, 2, av. du Chesnay, Bat. D2, 78150 Le Chesnay. Tél. (16-1) 39.55.93.31**

Vds MD + 2 man. + 9 jx (Sonic 2, Dream Team, etc...). Px : 2 650 F. **Lionel CRINE, 25, rue Honoré de Balzac, 91220 Brétigny-sur-Orge. Tél. (16-1) 60.84.40.76**

Vds MD TBE + 5 jx (T2, LHX, Corporation...) + 2 Pro. + joys : 1 500 F. **Sébastien VIOLLEAU, 3, rue de Strasbourg, 92700 Colombes. Tél. (16-1) 39.60.29.06**

Vds MD + man. + Sonic + Kid Chameleon + St. of Rage. Px : 800 F. **Fabrice CAUSSAT, 22, rue de Montfort, 78190 Trappes. Tél. (16-1) 30.66.17.65**

Vds jx MD : Sonic 150 F. Golden Axe 130 F. Toki 230 F. **Rémi CAMPISTRON, route de Carcarès, 40400 Tartas. Tél. 58.73.31.34**

Vds MD + 2 man. 1 Pro 2 + 3 jx (Elviento, Shadow Dancer, Sonic). Px : 800 F. **Jérôme MALLET, 30, av. de la Gare, 15200 Mauriac. Tél. 71.68.10.31**

Vds MD Franç. + Dragon's Fury 500 F. **Stéphane BARGEAULT, 48, rue de la Nouvelle France, 78130 Les Mureaux. Tél. (16-1) 34.74.84.23**

Vds MD + 2 pads + Sonic 2 : 680 F et jx MD : 250 F pce. **Christophe GUILLET, route de Gyles-Nonains, 45220 Chateaurenard. Tél. 38.95.33.74**

Vds sur MD Spiderman 190 F et James Pond II 200 F. **Emmanuel GIULIANO, 10, rue du Rouge-Gorge, 57100 Thionville. Tél. 82.54.12.72**

Vds jx sur MD dès 200 F. Dongeons et Dragon NHL Hockey et Phantasy Star 3. **Nicolas BARDOT, 10 bis, bd de l'Ouest, 93340 Le Raincy. Tél. (16-1) 43.02.22.54**

Vds MD Jap. + 13 jx (SR 2 Fatal Fury...) 2 300 F à déb. TBE. **Stéphane MOULIN, 183, résidence du Lac, 94470 Boissy-St-Léger. Tél. (16-1) 45.95.28.83**

Vds MD Jap. + 2 pad + 7 jx 2 500 F. (Mickey, Sor...). **Benoît MAILLET, 4, rue de l'Etang, 54610 Sivry. Tél. : 83.31.51.73**

Vds MD + 6 jx + man. 1 000 F TBE. **Marc VIGOUROUX, 4, passage d'Armagnac, 95200 Sarcelles. Tél. (16-1) 34.19.03.80**

Vds MD + 6 jx : 2 000 F port compris. **Maxime ROBERT, 7, rue Jules Simon, 29000 Quimper. Tél. 98.53.43.41 (20 h).**

Vds Mega CD Rom + console + 2 jx Jap. 3 250 F. Vds K7 dès 100 F. **Laurent DEBISE, 36, rue Durand de Montlauzeur, 12200 Villefranche. Tél. 65.81.11.16**

Vds MD + 2 joys + 6 jx + adapt. Jap. 2 000 F. **Hervé BACH, 23, rue de l'Union, 93300 Aubervilliers. Tél. (16-1) 48.34.67.56**

Vds MD Franç. + 7 jx (NHL, Lakers, Madden 2, GP, Mickey..) + 2 man. Px : 1 300 F. **Nicolas FAURE, Ecole Publique, 42360 Essertines. Tél. 77.28.62.71**

Vds MD + 5 jx (Ecco, Team USA...) + 2 man. TBE. Px : 3 000 F. **Sylvain JOUAN, 27, av. de Mazy, 44380 Pornichet. Tél. 40.24.37.63**

Vds jx MD (Eswat, Monaco GP II, etc...) 250 à 300 F pce ou éch. ctre Eur. Club Soccer. **Jimmy VALLEREND, Hameau Bussy St-Martin des Entrées, 14400 Bayeux. Tél. 31.21.45.90**

Vds MD + 22 jx : 4 000 F ou éch. ctre Neo-Geo + jx. **Jérôme COUBAT, 28, rue Michelet, 89000 Auxerre. Tél. 86.52.99.89**

Vds MD complète + 10 jx (Road Rash 2, Sonic 1 et 2, etc..) 3 000 F ou sép. **Philippe SIMOUTRE, 18, rue du Dauphiné, 54500 Vandœuvre. Tél. 83.44.33.72**

Vds MD + 3 jx (Sonic, HF...) + 2 man. TBE. Val. : 2 335 F. Px : 1 150 F. Vds jx MD. **Guillaume CLEMENT, Hameau des Jubeline, 28000 Chartres. Tél. 37.36.71.45**

Vds MD Franç. + 2 jx + 2 man. : 950 F. **Raphaël GUYON, 16, rue René Leynaud, 69001 Lyon. Tél. 78.28.78.66**

Vds nbx jx MD. **Virginie MAIMBOURG, 3, rue de l'Eglise, 60850 Le Coudray-St-Germer. Tél. 44.81.65.34**

Vds jx MD, Street of Rage, Sonic, David Robinson 150 à 200 F le jeu. **Marc LOUESSE, 72, allée des Oliviers, Le Castor n° 4, 13700 Marignane. Tél. 42.89.76.29**

Vds jx MD : Wonderboy 5 350 F ou éch. ctre Monaco GP 1 ou 2. Vds Lynx 400 F. **Florent URIBELARREA, Lot. du Hêtre, 108, rue des Pyrénées, 12160 Baraqueville. Tél. 65.70.17.80**

Vds MD + 2 man. + 12 jx : 3 000 F ou 1 000 F avec 4 jx ou 250 F le jeu. **Philippe RICHEZ, 23, place du Général de Gaulle, 91470 Limours. Tél. (16-1) 64.91.12.57**

Vds 80 jx MD de 280 à 380 F pce. **Ludovic BRINGER, 7, rue du Petit Bois, 86360 Chasseneuil-du-Poitou. Tél. 49.52.79.40 Ap. 18 h.**

Vds MD Jap. + 6 jx. Px : 1 500 F. Jx GB 150 F, jx S.Nin : 250 F. **José RIBEIRO, 2, rue Falguière, 94000 Créteil. Tél. (16-1) 43.39.96.73**

Vds MD + Sonic 2 + Ecco Le Dauphin + Pro 1 : 900 F. **Sébastien PERRAULT, 3, sente des Meuniers, 93470 Coubron. Tél. (16-1) 43.88.91.98**

Vds jx MD TBE de 200 à 300 F + F. de port. **Sébastien CHOLLET, 5, allée des Cépres, 69780 Mions. Tél. 78.20.71.91**

Vds MD + 2 man. + 3 jx (Sonic, Street of Rage II..) + adapt. (neuf) 1 200 F. **Lionel PUNELLE, 2, square Jean Allemane, 91000 Evry. Tél. (16-1) 60.78.08.85**

Vds Bulls vs Lakers 350 F, Street of Rage et Sonic 500 F les 2. **Guillaume MAURICE, 39, rue de la Gare, 70320 Ailleuillers. Tél. 84.49.22.34**

Vds MD Jap. + adapt. sect. + peritel + 2 man. + 2 jx + adapt. jx franç. : 990 F port compris. **Pascal AMET, La ville-es-nouvelle, 35750 Iffendic. Tél. 99.09.71.57**

Vds Shadow Dancer et Golden Axe 100 F le jeu. **Régis COGNEE, 2, rue Soleillet, 75020 Paris. Tél. (16-1) 43.49.47.37**

Vds ou éch. 7 jx MD (Arcus Odyssey, Mercs, Toe et Joe, etc.) 160 F + vds ou éch. jx S.Nes SF. **Christophe HALVICK, 64, rue des Quelles, 67130 Albet. Tél. 88.47.18.46**

Vds MD (franç.) + 2 pad + 4 jx (Sonic 1 et 2, Lemmings + Golden Axe 2) + adapt. univ. Px : 1 150 F à déb. **Arnaud BARGIS, 6, av. de l'Europe, 95130 Le Plessis-Bouchard. Tél. (16-1) 30.72.26.15**

Vds MD + 4 jx : World of Illusion + Kid Chameleon + Sonic + Wonder Boy 5 + 2 man. : 1 300 F. **Xavier MELIX, 66, rue des Briqueteries, 45500 Gien. Tél. 38.67.32.34**

Vds jx MD : Batman, Quackshot, Décap Attack, Moonwalker, Sonic, Mystic Defender, etc. Px : 200 F. **Nicolas FERMAUT, 117, rue Aristide Briand, 78700 Conflans-St-Honorine. Tél. (16-1) 39.19.40.21**

Vds jx MD : Sonic 2, Road Rash 2, Terminator 2, Ecco the Dol. Lotus Turbo Ch. Outlander 270 F. **José ALLASSONNIERE, 5, rue de la Passe aux Daims, 93140 Bondy. Tél. (16-1) 48.50.25.04**

Vds MD + 2 man. + 4 jx (GMDST, Buster, Aliens, Sonic, Mariole, Mieux Hock). Val. : 2 500 F. Px : 1 200 F. **Thomas POUEY, 12, impasse des Noyers, 74600 Seynod. Tél. 50.45.51.99**

Vds 14 jx MD de 150 à 200 F : Tazmania, Mercs, Sonic, Road Rash. **Elvan BESCOND, 25, rue Marie Stuart, 78100 St-Germain-en-Laye. Tél. (16-1) 30.61.12.99**

Vds MD + 4 jx : 1 300 F + SN + SF 2 : 900 F ou le tt 2 000 F. **Yaya KANE, 2, rue des Baudrieux, 94000 Créteil. Tél. (16-1) 43.99.96.50**

Vds MD + 6 jx + 2 man. (Sonic 2, Quackshot, Robocod, Alien Storm Toki) 1 150 F. **Cyrille GUYMARD, 4, square l'Abbé Maillet, 92360 Meudon-la-Forêt. Tél. (16-1) 46.31.69.50**

Vds MD + 2 pads + 2 joys + 5 jx (Street of Rage, Quackshot...). Px : 1 800 F. **David COMPAGNON, 24, chemin des Balmes, 69200 Venissieux. Tél. 78.76.86.94**

Vds jx MD 200 F à 250 F (Street of Rage 2, World of Illusion, etc..). **Nicolas PACHECO, 44, rue de la Cartoucherie, 63000 Clermont-Ferrand. Tél. 73.91.26.55**

Vds jx MD (Quackshot 250 F; Sonic 200 F; Wonderboy V 300 F; Tazmania 350 F; Indi 300 F). **Joseph FREY, Aerium de Coutivert, 21230 Musigny. Tél. 80.90.00.75**

Vds 3 jx jap MD : Golden Axe + Midnight Resistance + GhostBuster : 500 F. **Stéphane BURET, 14, bd Descartes, 78180 Montigny-le-Bretonneux. Tél. (16-1) 30.64.42.78 Ap. 18 h.**

Vds jx Jap. et Franç. MD : Sonic 2, TF3, Golden Axe. 260 à 130 F. **Sébastien MARTIN, 4, rue du Domaine, 35135 Chantepie. Tél. 99.41.46.36**

Vds MD + 2 man. + adapt. + 4 jx (Sonic 2, Mercs...) : 1 300 F TBE. **Nicolas MILLET, 5, rue Gabriel Lelong, 28000 Chartres. Tél. 37.30.08.72**

Vds jx MD 100 F pce (Wonder Boy 3, Decap Attack, Sonic 1, Thunder Blade... **Xavier MUNOZ, 163 bis, rue Juliot Curie, 69005 Lyon. Tél. 78.36.64.31**

Vds MD + 27 jx. Val. : 13 000 F. Px : 7 500 F à déb. Ech. Neo Geo. **Laurent DI GAETA, 12, bd Marie Joseph, 13015 Marseille. Tél. 91.58.30.55**

Vds jx MD : Sonic 2 200 F; Altered Beast 50 F. (Les 2 : 250 F). **Michel TCHANG, 6, square de l'Auvergnat, 91080 Courcouronnes. Tél. (16-1) 64.97.00.34**

Vds MD Franç. + Pro 2 + 2 jx (Quackshot, Sonic 2) px : 900 F. **Thibaut DE HOLLAIN, 12, rue Joachim du Bellay, 78540 Vernouillet. Tél. (16-1) 39.71.07.89**

Vds MD + 3 jx + 2 man. (1 tir automatique) : 1 400 F px à déb. **Julien ANGELIER, 2, rue de l'Eglise, 78650 Saulx-Marchais. Tél. (16-1) 34.87.58.75**

Vds jx MD (Shadow Dancer, F1 GP, Cadash, ect.). **Alain DUVAQUIER. Tél. 61.59.88.72**

Vds MD + 8 jx (Mickey, Sonic, Donald...) + adapt 50/60 HZ TBE 1 800 F. **Sylvain LAFONTAINE, 25, rue des Coquelicots, 77360 Vaires-sur-Marne. Tél. (16-1) 60.20.76.56**

Vds MD TBE + 2 man. + 15 jx S. of Rage 1 et 2, ou éch. ctre Neo Geo. **Arnaud BEGLIOMINI, 77, av. Charles de Gaulle, 80200 Péronne. Tél. 22.84.41.04**

Vds MD + Sonic + Mercs + Real Basket Ball + adapt. + 2 pad. Val. : 2 000 F. Px : 1 000 F. **Camille VENTO, 20, av. Maréchal Juin, 13700 Marignane. Tél. 42.77.80.33**

Vds MD + jx (Sonic, After Burner 2, Altered Best) + 1 man. + 1 joys. Px : 950 F. **Nicolas BRUSCHI, rés. Val-Pins, Bât. H 12, bd du Bosphore, 13015 Marseille. Tél. 91.96.06.41**

Vds MD TBE 1991 + man. + 4 jx : Tazmania, World Cup 1 000 F. **Matthieu DELON, 20, rue des Rives, 31650 Saint-Orens-de-Gameville. Tél. 61.39.84.62 HR.**

Vds MD 450 F + 6 jx (250 F Sonic 2; W.Boy V; J. Madden 93, At Runner; Th Force 4) Sonic 100 F. **Julien BOHUON, 5, av. Gaston Berger, 35000 Rennes. Tél. 99.54.20.69**

Vds MD + 7 jx + joy infra rouge : 1 400 F. TBE. **Olivier SOBREIRO, 13, rue de la Peupleraie, 91160 Longjumeau. Tél. : (16-1) 69.34.94.17**

Vds MD Jap. 900 F + 4 jx et 2 man. + adapt. **Hien LUU, 48, rue Château Landon, 75010 Paris. Tél. (16-1) 42.05.10.33**

Vds jx MD : Sonic, Altered Beast, St. of Rage 250 F. **Charly LESCOU, 37, Grand Rue, 86700 Couhé. Tél. 49.59.21.35**

Vds MD franç. + 8 jx (Sonic I et II, Tazmania, Road Rash...) + Game Genie. Px à déb. **François Xavier SERVOIS, 17, rue Victor Massé, 75009 Paris. Tél. (16-1) 48.74.72.64**

Vds MD franç. + 2 man. : 600 F. Vds Mickey et St. of Rage 150 F pce. **Ludovic LEGUEM, 65, chemin des Amaryllis, 13012 Marseille. Tél. 21.93.38.34**

Vds MD + 12 jx + tous acces. : 2 390 F (Sonic 1 et 2; Robocod...). **Stéphane HAYRAPIAN, 30, rue de Meudon, 92140 Clamart. Tél. (16-1) 46.44.83.09**

Vds jx MD : Sonic 100 F, Street of Rage 150 F, Mickey et Donald 250 F. TBE. **Sylvain MASSOU, 14, av. du Général Adeline, 91170 Viry-Châtillon. Tél. (16-1) 69.24.40.39**

Vds jx MD : Valise 1, 3; Sd Valis et Green Dog 210 F. **Charles Edouard MANDEFIELD, 3, rue de l'Abbé Dauvilliers, 91100 Villabé. Tél. (16-1) 60.86.27.53**

Vds jx MD : Plate Forme, Shoot Them UP; Simulation, etc... Px 100 à 300 F. **Gabriel PIGEON, 8, chemin des Bezones, 91310 Montlhéry. Tél. (16-1) 64.49.30.57**

Vds jx MD de 300 à 400 F; Sonic 1, Street of Rage 1 et David Robinson's Supreme court. **Aurélien VELLICO, 19490 La Pomarède-Sainte Fortunade. Tél. 55.27.11.25**

Vds MD + 5 jx (Sonic 2, Captaine America...) 1 300 F ou éch. ctre Neo Geo + 1 ou 2 jx. **Pascal PERALTA, av. Monferrat, rés. La Louve, bât le Fragonard, 83300 Draguignan. Tél. 94.68.74.04**

Vds jx SFC et MD de 200 à 450 F (SF2, Axelay, PH3, Euro Club Soccer etc..). **Vincent ROSSI, 3, rue Jean d'Estienne D'orves, 94170 Le Perreux-sur-Marne. Tél. (16-1) 43.24.26.59**

Vds MD (ss gar.) + 2 joys + 3 jx : 900 F. Vds GG + Sonic + adapt. (neuf) : 700 F. **Rodolphe DUPUY, 12, rue Chapu, 75016 Paris. Tél. (16-1) 42.24.92.17**

Vds MD + 2 man. + 8 jx : 1 200 F. **Bernard PEINADO, 60, route de Paris, 95400 Villiers-le-Bel. Tél. (16-1) 34.19.70.24**

Chez SCORE GAMES LA VIDEO-JEU PASSION achetez vos jeux vidéo d'occasion de 30% à 70% moins cher

17, rue des Ecoles 75005 PARIS- (1) 43.290.290+

SEGA

GAME-GEAR (+ DE 300 JEUX DISPONIBLES)

	Neuve	Occasion
CONSOLE GAME-GEAR (avec Columns)	595 F	399 F
CONSOLE GAME-GEAR (+ 4 Jeux)	795 F	549 F

Exemple de prix (Jeux d'occasion) (version française) :

SUPER MONACO GP 1	139 F	STREET OF RAGE	175 F
SONIC	149 F	WIMBLEDON	189 F

MASTER SYSTEM (+ DE 1800 JEUX DISPONIBLES)

CONSOLE MASTER-SYSTEM II (avec ALEX KIDD) 249 F

Exemple de prix (Jeux d'occasion) (Version française) :

GLOBAL DEFENSE	79 F	GOLDEN AXE	139 F
SHINOBI	79 F	KENSEIDEN	139 F
TRANSBOT	79 F	LORD OF THE SWORD	139 F
AFTER BURNER	99 F	SONIC 1	139 F
CALIFORNIA GAMES	139 F	VIGILANTE	139 F
CYBER SHINOBI	139 F	MICKEY 1	199 F
DOUBLE DRAGON	139 F	SONIC 2	209 F

MEGADRIVE (+ DE 1300 JEUX DISPONIBLES)

	Neuve	Occasion
CONSOLE MEGADRIVE 2 (Franç.) + SONIC	695 F	499 F
MANETTE PRO 2	99 F	PRO PAD (transparente) 159 F
GAME-GENIE	349 F	ADAPTATEUR JEUX JAP. 79 F

Exemple de prix (Jeux d'occasion) (version française) :

SONIC	79 F	TERMINATOR	199 F
ALTERED BEAST	99 F	TWO CRUDES DUDES	199 F
WORLD CUP ITALIA	139 F	ECCO LE DAUPHIN	275 F
STREET OF RAGE	149 F	MICKEY ET DONALD	275 F
BUCK ROGERS	199 F	SONIC 2	275 F
KID CHAMELEON	199 F	STREET OF RAGE 2	275 F
MICKEY MOUSE	199 F	SUPER MONACO GP2	275 F

Exemple de prix (JEUX NEUFS) (version française) :

ASTERIX	399 F	JURASSIC PARK	399 F
FLASHBACK	399 F	ALLADIN	449 F
FORMULA 1	399 F	STREET FIGHTER II	549 F

MEGA-CD (+ DE 100 JEUX DISPONIBLES)

MEGA-CD 2 Français (neuf) avec 1 jeu 1990 F

Exemple de prix (JEUX NEUFS) :

FINAL FIGHT	399 F	PRINCE OF PERSIA	399 F
JAGUAR XJ 220	399 F	BATMAN RETURN	449 F

ADAPTATEUR CDX PRO (pour jeux USA + JAP) TEL

NINTENDO

GAME-BOY (+ DE 400 JEUX DISPONIBLES)

	Neuve	Occasion
CONSOLE GAME-BOY (Française)	299 F	199 F

ETUI ANTI-CHOC	69 F	LOUPE LIGHT BOY	99 F
GAME-GENIE (neuf)	249 F	ADAPTATEUR SECTEUR	99 F

Exemple de prix (Jeux d'occasion) (version française) :

TORTUE NINJA	109 F	SUPER MARIO LAND 2	175 F
SUPER MARIO LAND 1	139 F	GREMLINS 2	189 F
CASTELVANIA	149 F	TERMINATOR 2	189 F

NES (+ DE 1800 JEUX DISPONIBLES)

CONSOLE DE BASE * (garantie 3 mois) 249 F

Exemple de prix (Jeux d'occasion) (version française) :

TORTUE NINJA	79 F	ROBOCOP	175 F
GAUNTLET	139 F	ZELDA 2	179 F
METAL GEAR	139 F	DOUBLE DRAGON 2	199 F
SUPER MARIO BROS	139 F	DUCK TALES	239 F
PUNCH OUT	149 F	SUPER MARIO 3	249 F

SUPER-NINTENDO / SUPER FAMICOM / SUPER NES

CONSOLE SUPER-NINTENDO Française :	Neuve	Occasion
CONSOLE nue	690 F	499 F
CONSOLE + MARIO ALL STARS	990 F	------
CONSOLE + STARWING	990 F	------
CONSOLE + STREET FIGHTER 2	990 F	699 F
MANETTE PRO PAD (transparente)	159 F	------
ADAPTATEUR SNINT/SFAMICOM/SNES	99 F	69 F

(+ DE 1500 JEUX DISPONIBLES)

Exemple de prix (Jeux d'occasion) (version française) :

BLAZING SKIE	269 F	AXELAY	339 F
PILOT WINGS	269 F	CASTELVANIA 4	339 F
ZELDA 3	269 F	PRINCE OF PERSIA	339 F
STARWING	314 F	ROAD RUNNER	339 F
SUPER PROBOTECTOR	314 F	STREET FIGHTER II TURBO	339 F
ANOTHER WORLD	339 F	SUPER STAR WARS	339 F

Exemple de prix (JEUX NEUFS) (version française) :

MARIO ALL STARS	389 F	CANTONA FOOTBALL	469 F
SIM CITY	389 F	STREET FIGHTER II TURBO	489 F
ASTERIX	449 F	TECMO BASKET BALL	489 F
BATTLETOADS	449 F	F1 POLE POSITION	499 F
NIGEL MANSELL	449 F	MORTAL KOMBAT	549 F

Toutes les marques citées sont des marques déposées.

* OCCASION

Offre dans la limite des stocks disponibles.

RC : Paris B 385 215 603

+ 10 000 JEUX* NEUFS ET OCCASIONS DISPONIBLES EN MAGASIN

(A LA VENTE OU A L'ECHANGE)

DONT + DE 6500 NOUVEAUTES

*(CERTIFIÉ PAR HUISSIER)

NEO - GEO

CONSOLE **NEO-GEO*** + 1 JEU 1990 F

(+ DE 200 JEUX DISPO.)

Exemple de prix :	NEUF	OCCASION
MAGICIAN LORD	590 F	399 F
FATAL FURY 2	1490 F	999 F
WORLD HEROES 2	1490 F	1090 F
VIEW POINT	1690 F	TEL
SAMOURAI SHODOWN	1690 F	TEL

NEC

CONSOLE PORTABLE GT TURBO* avec 1 jeu 995 F

+ 700 JEUX DISPONIBLES (HU-CARD + CD ROM)

à partir de 99 F

NOUS DISPOSONS EN STOCK DE PRESQUE TOUS LES TITRES EN NEUF OU EN OCCASION POUR TOUTES LES CONSOLES. N'HÉSITEZ PAS A NOUS LES DEMANDER ...

VENDEZ, RESERVEZ, ECHANGEZ VOS JEUX en appelant le (1) 43.290.290+

Aurore

Le lundi de 14H à 19H30. Du mardi au samedi de 10H à 19H30 non stop

Métro : Maubert Mutualité - RER : Luxembourg/St Michel -BUS : 63.86.87 Parking Maubert

VENTE PAR CORRESPONDANCE 24 / 48 H LIVRAISON COLISSIMO

Avec notre CARTE DE FIDELITE complète, vous gagnez 300 F de Jeux Gratuits

Nous rachetons **vos consoles** ainsi que la majorité de vos jeux :•GAME-GEAR •MEGADRIVE •MEGA CD •GAME-BOY •SUPER-NINTENDO/FAM/SNES •NEO-GEO

Paiement immédiat au magasin ou sous 72 heures pour la province

et échangeons vos jeux sur : • N.E.S • MASTER-SYSTEM •LYNX •NEC

(voir modalités au magasin) (Boites d'origine indispensable) (Echange exclusivement réalisé au magasin)

BON DE COMMANDE EXPRESS : A retourner à SCORE GAMES

NOM ..... PRENOM .....

ADRESSE .....

CODE POSTAL ..... VILLE .....

TEL DOM : ..... TEL BUR : .....

TITRE	CONSOLE	PRIX
FRAIS DE PORT (1 à 3 jeux : 30 F)	CONSOLE : 60 F	30 F
TOTAL A PAYER		

Je règle par :

MANDAT LETTRE ❑

CHEQUE ❑

CARTE BLEUE ❑ N°

Date expiration : . . / . .

Signature .....

CONSOLE + 10/93

Vds MD + man. + Pro 2 + 11 jx (Sonic 2, Toki, Quackshot, St. of Rage, Ghouts'n Ghost...) : 3 500 F. **Olivier RENOUX, 143, av. de Hambourg la Sarette, bât. 14, 13008 Marseille. Tél. 91.73.63.40**

Vds MD + 10 jx (Street of Rage 2, Land Stalker, Bio-H-Battle, Thunder-F 4, etc...). Px : 2 000 F. **Frédéric EDOUARD, 71, rue du Becquerel, 59370 Mons-en-Barœul. Tél. : 20.47.67.01.**

Vds jx MD : Elemental Master, TF3 200 F pce. PS3, Vermillion 225 F pce. Sonic 50 F et Valis : 75 F. **Housselyn CAMARA, 14, av. Charles Garcia, 94120 Fontenay-sous-Bois. Tél. (16-1) 48.75.51.91**

Vds Rolo To The Rescue 200 F port compris. **Sylvain CHADAL, 4, rue d'Alsace, 60110 Amblainville. Tél. 44.08.37.94**

Vds 15 jx MD 200/250 F. Road, Ea Hockey, John Madden, Spider Whip Rush, Simpson, Budokan... **Dominique GRENIER, 18 bis, av. de Laon, 02200 Soissons. Tél. 23.53.62.28**

Vds MD AM + adapt. Jap. + 2 man. + 5 jx (Sonic 2, Ecco,...) 1 400 F ou éch. ctre Nec GT et jx. **Alexis LANDRY, 7, rue St Georges, 25290 Ornans. Tél. 81.57.13.33**

Vds, éch. jx MD Jap. (Mercs, Shinobi, Populous, Strider, PS2, Monaco GP...) 250 F pce. Cher. GB + jx. **Fabien BOUGREAU, 235, rue Vercingétorix, 75014 Paris. Tél. (16-1) 45.45.49.34**

Vds MD complète + 6 jx (Sonic 1 et 2 ; Thunder Force 4 ; Ecco, St. of Rage). Px : 1 200 F. **Guillaume DECONIHOUT, 23, résidence les Jardins d'Estelle, 13090 Aix-en-Provence. Tél. 42.20.73.73**

Vds jx MD : 210/250 F. Spiderman, Sonic II, Sonic, Ecco the Dolphin, Joe Montana II, Street of Rage. **Frédéric MIOTTO, Le Liachet Dommartin, 69380 Lozanne. Tél. 78.43.55.12**

Vds MD franç. + 10 jx + Arcade Power Stick : 1 200 F. **Bruno TREIL, La Petite Ville Donnezac, 33860 Reignac. Tél. 57.58.99.11**

Vds MD TBE ss gar. + 2 jx (Sonic 1 et 2) + pad 1 300 F à déb. **Jérôme RODRIGUES, Sauvagnac, 46110 Cavagnac. Tél. 65.32.15.34 Ap. 19 h.**

Vds 4 jx MD (Predator 2, Desert Strike, Rambo 3, Mickey and Donald) 190 F pce. **Erwan CUELHE, 17, rue Louise Michel, 38100 Grenoble. Tél. 76.49.57.86**

Vds GB + jx (R-Type, Mario...). Vds MD + Game Genie + jx (Sonic 1, II, Taz ; Jo ; Road...). **François Xavier SERVOIS, 59, rue de Dunkerque, 75009 Paris. Tél. (16-1) 48.74.72.64**

Vds Fantasia 250 F, Faery Tale 200 F ou 350 F les 2. **Lazare PETIT, 1, allée des Moissons, 78117 Toussus-le-Noble. Tél. (16-1) 39.56.80.19**

Vds MD franç. + 6 jx : 2 000 F. **Jean-Benoît PLAYS, 15, allée Van Dyck, 59200 Tourcoing. Tél. 20.24.64.85 Ap. 18 h.**

Vds jx MD : Road Rash, Ea Hockey, World of Illusion : 200 F. **Guillaume SELLIER, 69 bis, rue de Douai, 62000 Arras. Tél. 21.73.92.46**

Vds MD + 9 jx + adapt. Jap. + 2 man. ss gar. : 1 300 F. **Philippe BABDOR, 6, av. du 18 Avril 1944, 93130 Noisy-le-Sec. Tél. (16-1) 48.44.02.08**

Vds MD + Sonic 1 et 2 : 950 F. **Jean-François BOONE, 75, rue Henri Dunant, 92700 Colombes. Tél. (16-1) 47.85.69.22 (19 à 20 h).**

Vds jx MD : Battle Squardrow 200 F ; Mercs : 200 F ; Moonwalker 175 F ; Decap Attack 225 F. **David BIAGINI, 11, rue des Bons Voisins, 13800 Istres. Tél. 42.55.08.98**

Vds MD + 2 man. + 8 jx tbe : 1 700 F. **Frédéric BERGACHORENA, 4, av. de l'Europe, 31600 Muret. Tél. 61.51.51.84 19 h.**

Vds MD + 5 jx (S. of Rage II, W. of Illusion, Sonic II, etc...) 1 400 F + 2 man. (Pro 2). **Bertrand DANJOUX, 19, rue de la Paix, 95240 Cormeille-en-Parisis. Tél. (16-1) 39.97.17.57**

Vds sur MD : Alien Storm, Wonderboy 5 et Splattern 250 F pce. **Olivier DEUTSCH, 5, rue Jules Verne, 57110 Yutz. Tél. 82.56.08.81**

Vds MD + adapt. Jap. + 9 jx : 2 000 F (Olympic Gold). Vds GB + 5 jx + câble : 450 F. **Benjamin RAMBAUD, 14, rue la Bruyère, 75009 Paris. Tél. (16-1) 45.26.15.94**

Vds Mega CD + MD + 4 jx + 15X Laser + moni., ss gar. : 2 900 F. **Frédéric SONNET. Tél. 24.40.40.04**

Vds MD + 2 man. + 8 jx TBE (Sonic 1 et 2 ; St. of Rage 2, TF 3). Px : 2 500 F à 3 000 F. **Alexis LAPERT, 10, rue du Loriot, 76230 Isneauville. Tél. 35.61.09.12**

Vds jx MD, Sonic, Gynoug, Olympic Gold, Alien 3. Px 200 à 250 F pce. **Alexandre CAMAREL, 25, rue de la Tuliaye, 44300 Nantes. Tél. 40.49.44.13**

NES

Vds jx Nes : Metroïd 130 F ; Zelda II 230 F ; Faxanadu 230 F ; Soccer 120 F. **Julien COLLART, 10, résidence Léon Blum, 59221 Bauvin. Tél. : 20.86.48.45**

Vds Nes + 2 man. + pist. + adapt. cartouches Jap. + 90 jx : 3 000 F. **Julien LEFEVRE, 42, hameau de la Trirème, 91650 Breuillet. Tél. : (16-1) 64.58.70.33**

Vds Nes + Mario 3 + Simpsons + TMHT + 2 man. + ad. sect. + prise péritel. Px : 890 F. **Josef CHEBLI, 12, rue Royale, 77300 Fontainebleau. Tél. : (16-1) 60.72.31.92**

Vds Nes + 3 jx Mario 1 et 3 ; Duck Hunt.. + 2 pad + zapper ou ctre jx SMS (Sonic, Tazmania...). **Olivier WEISS, 9, rue de Strasbourg, 67370 Truchtersheim. Tél. : 88.69.61.33**

Vds Nes 400 F + jx : Zelda (200 F) ; Chipn'Dale (250 F) ; Mario 3 (350 F) ; Goal (250 F) ou le lot 1 100 F. **Cédric RETAILLEAU, 2, rue des Fauvettes, 44230 Saint-Sébastien-sur-Loire. Tél. : 40.03.40.34**

Vds Nes + 2 man. + pist. + 5 jx (SMB1, 2 ; Duck Tales ; Top Gun ; Duck Hunt). Px : 1 300 F. **Grégory ANDRE, 60, av. de Marville, 35400 Saint-Malo. Tél. : 99.40.17.54**

Vds jx Nes : Skate or Die 190 F ; D.Dragon 290 F ; Donkey Kong 160 F. **Arnaud LECLERC, 6, rue de Normandie, 53940 St-Berthevin. Tél. : 43.68.91.74**

Vds sur Nes : Hogan, CD2, Contra, Catch, etc. 100 à 200 F pce. Vds Rushing Beat (SFC) : 200 F. **Christophe CUQ, 22, rue Saint-Denis, 77400 Lagny-sur-Marne. Tél. : (16-1) 60.07.13.01**

Vds Nes + 6 jx + 2 man. + zapper. Mario 1 et 3 ; Robocop ; etc... 700 F à déb. **Olivier AUNEAU, La Pérrée, 37130 Saint-Patrice. Tél. : 47.96.97.71**

Vds Nes + 2 joy + 2 jx (Bura 1 ; Fighter ; D. Dragon). Px : 450 F. **François BONNET, 2, rue de Dieppe, 76610 Le Havre. Tél. : 35.49.13.41**

Vds Nes + 3 jx : Zelda I et II ; WWF 700 F ou Nes 250 F et jeu 150 F pce. **Jean-Baptiste BRACHET, 9, rue de la Roue, 92190 Meudon. Tél. : (16-1) 46.26.07.80**

Vds Chip'n Dale, Rescue Rangers 200 F. **Brice BONVALET, 5, rue Macquart, 51100 Reims. Tél. : 26.84.94.43**

Vds Nes + 4 jx (TMHT, Gremlins 2, Zelda 2, SMB3) 850 F. **Benjamin RAISSAC, Roquecourbe Minervois, 11700 Capendu. Tél. : 68.43.73.72**

Vds jx Nes : Dragon Ball + Duck Tales + Joys + Soccer. Val. : 1 319 F. Px : 1 200 F. **Xavier WYSS, 76 bis, bd de la République, 95600 Eaubonne. Tél. : (16-1) 39.59.89.84**

Vds jx Nes : Mario 4 ; S. off Road, Fighter II 350 F. **Jacky GERVOIS, 180, av. des Pins, 59553 Cuincy. Tél. : 27.97.20.31. Ap. 18 h.**

Vds jx Nes : Life Force et Faxanadu 150 F pce. 250 F les 2. **Marc BREDA, 1, rue des Clématites, 21800 Chevigny-saint-Sauveur. Tél. : 80.46.43.76**

Vds Nes + 2 K7 tbe 590 F. **Thomas PALVADEAU, 203 C, rue de St-Malo, 35000 Rennes. Tél. : 99.33.06.68**

Vds Nes Action Set (Duck Hunt et SMB1) + J.Rygar neuve 600 F. **Christian EISCHEN, 3, allée des Fresnes, 74300 Cluses. Tél. : 50.96.01.42**

Vds jx Nes : Trojan, TMHT 100 F. Kun Fu 50 F. **Julien ALLANIC, 23, rue des Tilleuls, 95870 Bezons. Tél. : (16-1) 30.76.42.98**

Vds jx S.Nin franç. Spider + man. 300 F et Pilot Wing 250 F. **Arnaud GUYOT, 9, rue Orfilla, 75020 Paris. Tél. : (16-1) 40.33.12.49**

Vds jx Nes : Maniac Mansion, Faxanadu, Snake's Revenge, Zelda 2, etc. 100 F pce. **Benoît BUQUET, Le Fayet, 38840 St-Bonnet-de-Chavagne. Tél. : 76.64.59.97**

Vds Nes + 14 jx, Nes Advantage : 4 000 F à déb. **Yann ANDRIEU, 7, rue Blaise Pascal, 95150 Taverny. Tél. : (16-1) 39.95.66.61**

Vds pour Nes 53 jx Jap. Mini 4 000 F. TBE. **Phong HUA QUOC, 27, allée de la Charmine, 77340 Pontault-Combault. Tél. : (16-1) 60.29.16.55**

Vds Nes + 2 jx + phaser 575 F. Vds GB + 2 jx + FTC (neuf) 650 F. **Sébastien JACQUEY, 109, bd de la République, 95600 Eaubonne. Tél. : (16-1) 34.16.36.41**

Vds Nes + 2 man. + S.Mario 4 et Kart avec S.Probotector. **Arnaud DUHAMEL, 97, rue Danielle Casanova, 80450 Camon.**

Vds jx Nes : TMHT, DD2, T.Gun, Mega Man, Castlevania, Galaga, Rad Racer. Px : 200 F. Bte et not. TBE. **Christophe COURCIER, 162, rue des Rabats, 92160 Antony. Tél. : (16-1) 46.68.06.90**

Vds Nes + 2 man. + man. Turbo + joys + pist. + 8 jx : Mario 1, 3 etc... Px : 1 000 F. **Jérémy BERTRAND, 16, rue Henri Rouzee, 95600 Eaubonne. Tél. : (16-1) 34.16.68.61**

Vds Nes + 6 jx (SMB1, 3 ; Zelda ; Duck Hunt ; Star Wars ; Punch Out) + zapper 820 F. Val. 2 200 F. **Benoît TRANAPE, 15, av. Gambetta, 92410 Ville d'Avray. Tél. : (16-1) 47.09.04.14**

Vds jx Nes : Gremlins 2 250 F. TMHT 200 F. Solstice 200 F. Ou le tt 600 F. Ou éch. ctre GG. **Yann CHEVALIER, Lionces, 45210 La Selle-sur-Bied. Tél. : 38.87.31.53**

Vds Nes + Faxanadu, Top Gun, Spy VS Spy, SMB1, Teenage Mutants, Heros, Tortles : 500 F. **Antoine BOVYN, 23, rue Vaneau, 35000 Rennes. Tél. : 99.54.07.00**

Vds Nes + 7 jx tbe px : 1 990 F à déb. Jx de 200 à 300 F. **Rémy CARON, 2, rue des Savetiers, 38080 L'Isle d'Abeau. Tél. : 74.27.19.95**

Vds Nes 300 F. D.Tales 90 F. TMNT 60 F. C.Zodiaque 120 F. D.Master 200 F. Castlevania 90 F. 680 F le tt. **Jonathan ROBIN, 1, place des Pegers, 44120 Vertou. Tél. : 40.05.72.37**

Vds MD + 7 jx (Sonic 1 et 2, F22...) 1 400 F (Jap). Nes (4 jx) 900 F à déb. **Grégory MIERMONT, 65, av. Gambetta, 75020 Paris. Tél. : (16-1) 46.36.29.10.**

Vds Nes + 2 man. + zapper + Nes Advantage + 11 jx (SM1, 2, 3 ; Megaman 3...) px intéressant. **Jean-Sébastien ROUGIER, 191, rue d'Alésia, 75014 Paris. Tél. : (16-1) 45.45.06.44**

Vds Nes + 2 pad + 2 joys + zapper + 10 jx 1 800 F à déb. **Gérard LEFEBVRE, 5, rue du 8 Mai 1945, 93260 Les Lilas. Tél. : (16-1) 48.45.18.66**

Vds Nes + 13 jx + Nes Advantage + joys. Px : 2 500 F. **Thierry SEPULCRE, 30, rue Gambetta, 83190 Ollioules. Tél. : 94.63.28.66 (18 à 19 h 30)**

Vds Nes + Nes Advantage + 2 man. + zapper + 11 jx. 1 590 F. **Vincent PERETTE, 17, résidence les Rieux, 91120 Palaiseau. Tél. : (16-1) 69.31.11.03.**

Vds Nes 250 F. **Jean-Louis MANIN, 7, chemin Paul Valéry, 69120 Vaulx-en-Velin. Tél. : 78.79.17.23. (17 h.)**

Vds jx Nes 200 F pce (DD3 ; Batman 2, T.2 ; TNMT 2 ; Bayou Billy ; DD2 ; Robocop). **Vincent PRADON, 33, La Chêneraie, 83580 Gassin. Tél. : 94.56.31.79**

Vds Nes + 4 jx. Val. 2 000 F. Px : 500 F. TBE. **Nicolas FOURNIER, 7, impasse des Mouettes Rieuses, 42290 Sorbiers. Tél. : 77.53.36.39**

Vds Nes + 11 jx : 700 F. Nes 290 F. Jx de 150 à 200 F. **Clément CHARPENTIER, 2, allée Urbain, 93420 Le Verrier-Villepinte. Tél. : (16-1) 43.83.91.39**

Vds Nes + 68 jx + 2 joys + zapper 2 000 F. **Sylvain HAON, 21, allée Fallot, 92290 Chatenay Malabry. Tél. : (16-1) 46.30.11.36**

Vds Nes + 4 jx + (Turbo Racing, S.Spik v'Ball...) + 2 man. Px : 1 000 F. **Yoann SAVELON, Les Rousses à Barret, 16300 Barbezieux. Tél. : 45.78.29.70**

Vds Nes + Mach Rider + 2 man. + Nes Advantage + Capitain Comic + Bayou Billy. Px : 1 000 F. **Jérôme HUGUET, route de Fronton Villaudric, 31620 Fronton. Tél. : 61.82.18.58**

Vds Nes + 7 jx. Px : 900 F. SMB1, 2, 3 ; Tic et Tac ; Duck Tales, etc... **Renaud BERGER, 91, bd Victor Hugo, 62400 Béthune. Tél. : 21.01.17.98**

Vds jx Nes : Teenage Mutant Hero, Turtles 100 F. S.Words and Serpens 200 F. S.Mario Bross 2 250 F. **Laetitia PIERRON, 17, rue Flandres Dunkerque, 47400 Tanneins. Tél. : 53.79.24.48**

Vds Nes + 7 jx + 2 man. (Batman, Links, Zelda, Castle., Punch Out). Px : 1 350 F. **Philippe HEURET, école du Petit Defend, chemin de la Lauve, 83700 St-Raphaël. Tél. : 94.40.59.02**

Vds Nes + 5 jx + zapper + 2 man. Px : 800 F à déb. Val. : 2 500 F. **Anthony ROBERT, 8, chemin du Chauffour, 54840 Fontenoy-sur-Moselle. Tél. : 83.63.63.62**

Vds Nes + 5 jx Nes 1 300 F ou Nes 300 F. 200 F. le jeu (Rad Racer, Zelda 1, etc.) **Cyril BELLART, 74, rue de Bergues, 59670 Cassel. Tél. : 28.48.46.00**

Vds 4 jx Nes + 2 man. 550 F. Ech. ctre 1 ou 2 jx (SFC, S.Nintendo USA ou Franç.). **Thierry LOUISON, 5, rue Botticelli, 84130 Le Pontet-lot-la-Tarantelle. Tél. : 90.32.44.94**

Vds Nes + jx (Tetris, Off Road..) + 2 man. Px intér. ou px : 150 F. **Vincent FIOLET, 25, allée des Rois, 78130 Les Mureaux. Tél. : (16-1) 30.99.87.92**

Vds Nes + Robot + 8 jx (Megaman 3, The Battle of Olympus, etc...) + Nes Advantage. Px à déb. **Steve BOLTZ, 28, av. Berthie Albrecht, 83120 Sainte-Maxime. Tél. : 94.96.59.15**

Vds nbx acc. Nes px très intér. Jx de 100 à 200 F. **Olivier BEUSCART, 56, rue de Nancy, 59200 Tourcoing. Tél. : 20.76.60.17. Ap. 18 h.**

Vds Nes + 5 jx (TMHT, Mario Bross 1, Rescue) px : 1 000 F. **Jean-François BUYCK, 2, rue Verte, 77515 Saint-Augustin. Tél. : (16-1) 64.03.37.52**

Vds jx Nes Turbo Racing, Zelda II, Star Wars, S.Service. Px : 250 F pce. **Emir LALLOUCHE, 97, rue de la Chatonnerie, 86000 Poitiers. Tél. : 49.46.94.62**

Vds Nes + 4 jx : Mission Impossible, Tetris, World Cup, Hyper Soccer 700 F. **David MUNTONI, 22, rue Paul Lafargue, 93420 Villepinte. Tél. : (16-1) 48.61.05.60**

Vds S.Mario World et Tiny Toons + 2 joy et jx GG. **Andreani TIZIANO, Via Lunigiana, 472, 19125 La Spezia. Italie. Tél. : 01871 51.70.68.**

Vds Nes + 12 jx + zapper 1 500 F. Battletoads, Zelda 1 et 2, D.Dragon 2, Kung Fu, etc. **Christophe RAUSCHER, 3, av. du Centre, 94380 Bonneuil-sur-Marne. Tél. : (16-1) 43.39.96.24**

Vds jx S.Nes, Zelda 3, NBA All Star... 250 F. ou Ech. ctre Dragon Ball 2. **Nicolas DUGAND, 13, rue Villeneuve, 69004 Lyon. Tél. : 78.29.59.64**

Vds Nes + 4 jx (Kick Off, Bugs Bunny, TMHT 1, etc) 750 F. **Olivier BIGOT, 17, rue Roger Salengro, 50130 Octeville. Tél. : 33.53.27.06**

Vds ou éch. jx Mega 250 à 300 F. Nes à 200 ou 250 F. GB de 150 à 200 F. **Frédéric REGENT, 52, rue des Cèdres, 57070 Metz. Tél. : 87.75.13.19**

Vds Nes 300 F. Vds 25 jx (Zelda, S.Mario 2, 3...) de 150 à 250 F + man. advantage : 150 F. **Gilles CHERQUI, 4, bd du Travail, 13013 Marseille. Tél. : 91.68.60.82**

Vds Nes + 2 man. + 3 jx (SM3, Metroïd et S. Spike V'ball) Px : 800 F. Val. : 1 850 F. **Pierre DEPIROU, 25, village des Nations Unies, 50110 Tourlaville. Tél. : 33.22.19.32**

Vds Nes + 3 jx + zapper + 2 man. tbe avec btes 600 F à déb. **Olivier GRAS, 13, rue des Coudreaux, 77210 Samoreau. Tél. : (16-1) 64.23.95.32**

Vds Nes + 6 jx 800 F. D. Dragon 1 et 3 ; Batman 2 ; Gostn' Goblins 2, etc. **Olivier BLAY, 42, bd Desnoyes, 66000 Perpignan. Tél. : 68.63.81.97**

Vds Nes + 3 jx : SMB1 et 3 ; Golf 800 F à déb. **Julien BLANC-ELIE, La Chenaie 44470 Mauve-sur-Loire. Tél. : 40.25.56.48**

Vds jx Nes 150 F pce : Zelda, Solstice, Faxanadu, Turbo Racing, Tiger Heli, Ske Ratle n'RL. **Philippe LEBERT, 1, rue Louis de St Just, 95270 Chaumontel. Tél. : (16-1) 30.35.05.43**

Vds Nes + 2 man. 100 F. **Pascal FIORINA, 29, rue de Quirole, 38170 Seyssinet-Pariset. Tél. : 76.48.90.10**

Vds Nes + 2 man. + Mario 3 300 F ou éch. ctre 1 jeu S.Nintendo. **David GANANCIA, 6, rue Félix Faure, 75015 Paris. Tél. : (16-1) 45.57.40.50**

Vds jx sur Nes : Simpsons, Ghost Buster 2 et Battle of Olympus à 200 F. (Le tt 500 F.) **Joan FREGINE, 2, rue des Mimosas, 34920 Le Crés. Tél. : 67.70.83.82**

Vds Megaman 2, Metroïd, Zelda 2, Rygar, Chevalier du Zodiac, Wizard Warrior, Faxanadu. 150 à 250 F pce. **Rémi DUSAUTOIR, 77, route Nationale, 62660 Beuvry. Tél. : 21.65.13.51**

Vds Nes + 7 jx + Turtles 2 etc... + 2 man. : 1 200 F. **Frédéric SEYSSAUD, 25, lot. Le Pesquier, 13120 Gardanne. Tél. : 42.51.43.81**

Vds Nes + 5 jx (Chipanddale, Megaman 2, 4 Players Tennis, etc...) + 2 man. Px : 1 200 F. **Kévin DEHAN, 3, rue Mont Fleuri à Florémont, 88130 Charmes. Tél. : 29.38.91.28**

Vds Starwars (US) 499 F. Zelda 3 (Franç.) 299 F. P. Of Persia (US) 349 F. JB King 299 F. **Guillaume ROUSSET, 2, rue Pasteur, 69300 Caluire et Cuire. Tél. : 78.30.02.87**

Vds Nes + 2 man. + Zelda 1 + SMI + D. Dragon 2 + Top Gun + Steath ATF : 750 F. **Julien NEY, 22, av. Edgard Reyle, 57000 Metz. Tél. : 87.75.36.16**

Vds Nes + pist. + 5 K7 + 3 man. : 1 000 F. **Bruno FONTES SILVA, 166, rue du 4 Août, 69100 Villeurbanne. Tél. : 78.68.68.89**

Vds Nes + 2 jx (Mario 2 et Zelda 1) 500 F. **Christian STEMPIN, 2, rue des Vosges, 57100 Thionville. Tél. : 82.34.59.69**

Vds 5 jx Nes (liste sur demande) 250 à 150 F. **Christophe DESMOND, 13, lot. de l'Aérodrome, 24330 Bassillac. Tél. : 53.54.44.76**

Vds jx Nes The Battle of Olympus, The Legend of Zelda. 200 F pce. **Laetitia GRABRIELLI, 4, rue Léonie Rouzade, 92190 Meudon. Tél. : (16-1) 46.26.05.93**

Vds Nes complète + 2 jx (TMHT et Simpsons) 500 F. ou éch. ctre 2 jx S.Nes. **Deborah MORIEL, 30, rue des Fontaines, 57290 Fameck. Tél. : 82.57.18.00**

Vds 13 jx Nes de 150 à 250 F. Tetris, Lolo 2, Maniac Mansion, Joe et Mac, Solstice, etc. **Pascal VERHAELHE, 10, rue du Four à Chaux, 59190 Hazebrouck. Tél. : 28.41.57.91**

Vds Nes + 6 jx : 1 500 F. **Guillaume GENDRAUD, 62, rue des Clavières, 80500 Montmorillon. Tél. : 49.84.05.16 (Ap. 19 h 15)**

Vds Nes 300 F. Tic et Tac 250 F. Megaman 2 200 F. Gradius 200 F. Ickari Warriors 150 F. Le tt 990 F. **Guillaume BAK, 32, chemin de la Fontaine, 62160 Aix-Noulette. Tél. : 21.72.42.68**

Vds Nes + Nes Advantage + 2 man. + zapper + 5 jx (D. Dragon, Simon Quest, Rygar) 900 F. **Antoine PERICHON, 22, av. de l'Impératrice Josephine, 92500 Rueil-Malmaison. Tél. : (16-1) 47.51.96.72**

Vds Nes + zapper + 4 jx (Solstice, Mario 2, T et F 2, Zelda) tbe 900 F. Vds acc. et jx GB. **Mikael SZYMEZAK, 10, rue Beaumarchais, 77100 Meaux Beaural. Tél. : (16-1) 64.33.04.86**

Vds 4 jx Nes 300 F ou éch. ctre jx SN ou SN (US). **Ludovic DEMBSKI, 8, av. du Square Le Val d'Or, 06220 Vallauris. Tél. : 93.64.30.14. Le mercredi**

Vds jx SFC, Nes et S.Nes en cartouche neuves. **Stéphane CHANDELIER, 23, rue du Mont Merel, 27600 Gaillon. Tél. : 32.53.14.20. Av. 21 h.**

Vds jx Nes 200 à 250 F. (Link, Duck Tales, Spy VS, Shadow Gate, TMHT). **Christophe PANASSIE, chemin de la Molle, avenue de Toulouse, 82000 Montauban. Tél. : 63.23.09.18**

Vds Nes + 2 man. + Tetris. 500 F. **Minh Tuan THAI, 4, allée d'Andrezieux, 75018 Paris. Tél. : (16-1) 42.23.04.85**

Vds 5 jx Nes (Kid Icarus, World Cup, TMHT) 129 F pce. Vds 12 jx GB 119 à 139 F. **Cédric DOUAL, 10 bis, av. Paul Bert, 95250 Beauchamp. Tél. : (16-1) 39.95.66.64**

Vds Nes + MM2, SMB1 + Beach Volley + Dr Mario 1 090 F. (+ revues) à déb. Vte sép. **Emmanuel LUCBERT, lieu-dit LARPEC, 33210 Roaillan. Tél. : 56.62.30.07**

Vds Nes + 6 jx 990 F. ou éch. ctre GG + 3 jx + adapt. Sega ou GB + 6 jx ou ach. S.Nes. **Vasco DE MORAIS, 248-254, av. Stalingrad, 94550 Chevilly-Larue. Tél. : (16-1) 46.86.49.82**

Vds Nes + 2 man. + zapper + 12 jx (Mario 1, 2, 3, T2). Val. : 5 010 F. Px : 2 000 F. **Christophe BASTIN, 25A, rue de Montribloud, 69009 Lyon. Tél. : 78.36.30.41**

Vds 20 jx Nes Mario 1, 2, 3 ; Zelda, etc. 150 à 200 F. **Gilles CHERQUI, 4, bd du Travail, 13013 Marseille. Tél. : 91.68.60.82**

Vds Nes + 4 jx (Soccer, S. Spike V Ball, Turtles I et II). **Gunther FRAAS, 33, rue des Graviers, 93400 St-Ouen. Tél. : (16-1) 40.12.19.07**

Vds Nes + 12 jx + zapper : 1 500 F. **Christophe RAUSCHER, 3, av. du Centre, 94380 Bonneuil-sur-Marne. Tél. : (16-1) 43.39.96.24**

Vds ou éch. Goonies + D. Dribble ctre S.Tennis ou Mario Kart ou Mario 4. **Olivier VETIL, 26, bd de l'Hôtel de Ville, 93290 Tremblay-en-France. Tél. : (16-1) 49.63.36.43**

Vds Nes + 3 man. + pist. + Robot + 13 jx Mario 2, 3 ; Zelda 1 ; TMHT. **Olivier MAUPOINT, 3, impasse Ronsard, 37500 Chinon. Tél. : 47.93.28.86**

Vds Nes + 5 jx (Megaman 3, Grimlins 2...) 900 F. Vds 16 jx de 150 à 250 F. **Leslie HUET, 8, rue Jean Baptiste Carpeaux, 91250 St-Germain-lès-Corbeil. Tél. : (16-1) 69.89.00.26**

Vds Nes + 2 pad. 200 F. Jx 150 F pce (Simpsons, SMB3, Turtles, Dream Master, etc..) **Bruno LAVOUE, 16, rue Ste-Marie, 16000 Angoulême. Tél. : 45.38.77.37**

Vds Nes + 3 jx 600 F. **Nicolas ARCHAMBEAU, 116, rue Fieffe, 33800 Bordeaux. Tél. : 56.92.76.49**

Vds jx Nes : Power Blader ; Time Lord 350 F les deux ou 200 F pce. **Eric PEDENON, 115, bd Victor Hugo, 93400 St-Ouen. Tél. : (16-1) 40.10.94.80**

Vds Nes + 2 man. + 8 jx + Nes Advantage : 1 450 F. Vds SMS + 2 man. + 3 jx : 550 F. **Yoann MEDAILLON, 2, av. de Jouandin, 64100 Bayonne. Tél. : 59.55.33.84**

SEGA

Vds SMS + 2 man. + 7 jx (Sonic 1, 2 Mickey...), val. : 2 767 F, px : 2 000 F. **Thomas HABSIGER, 110, rue Principale, 67140 Gertwiller. Tél. : 88.08.93.52.**

Vds jx MS (Tennis Ace; D. Dragon; Mickey; etc), px : 150 F. **Laurent BONZI, Saint-Victor, 84480 Bonnieux. Tél. : 90.75.86.61.**

Vds SMS tbe + 3 jx (S. Monaco GP), px : 500 F. **Arnaud ROULAND, 1, place d'Écosse, 29000 Quimper. Tél. : 98.53.61.67.**

Vds SMS + 8 jx, px : 1 000 F; éch. : fatale, (SNES) ctre Starwing (SNIN). **Mickaël GORET, 19, rue Henry Dunant, 72200 La Flèche. Tél. : 43.45.50.94.**

Vds SMS + Pist + Rambo III + 2 jx, px : 600 F. **Patrice LE LIEVRE, 15, av. de la Chesnaie, 49130 Les Ponts de Cé. Tél. : 41.44.07.81.**

SMS II + 2 man. + 17 jx (Sonic, Rampage, Mercs...), px : 1 950 F. **Vannassann NOUM, 16, rue Edgar Degas, 93600 Aulnay-sous-Bois. Tél. : (16-1) 48.79.80.47.**

Vds Sonic et D. Dragon : 150 F pce, 200 F les 2. **Najib DHIFLI, 2, place Fontaine Douche, 21000 Dijon.**

Vds SMS 2 + 7 jx + man. + light Phaser + btes et not., px : 750 F. **Sophie GLOSSET, 18, le Verger, 94210 Pernes-les-Fontaines. Tél. : 90.66.45.52.**

Vds SMS 2 + man. + 1 jeu, px : 200 F. **Cédric ROSE, 6, place du 1er Mai, 44230 St-Sébastien-sur-Loire. Tél. : 40.34.35.23.**

Vds MS + 2 man + 1 joy + 12 jx + pist., px : 1 900 F. **Cédric LAVEAUD, 8, rue de Strasbourg, 67150 Erstein. Tél. : 88.59.81.28.**

Vds jx SMS 50 à 100 F (Simpson, California G. Olympic-Gold etc...). **Aurélien HEYLBROECK, 9, rue Lucien Sampaix, 93170 Bagnolet. Tél. : (16-1) 43.63.54.58.**

Vds MS II, 2 man. + 7 jx, 1 500 F à déb. ou vds jx 150 F à 250 F pce. MS II 2 man., 1 jeu, px : 300 F à déb. **David GUIBLET, Cornu, 49540 Martigné-Brian. Tél. : 41.59.41.94.**

Vds SMS px : 300 F + 9 jx 50 F à 200 F. **Joël LEVEQUE, 22, rue de la Rentière, 53940 Le Genest St Isle. Tél. : 43.02.17.43.**

Vds SMS 1 + 5 jx : Sonic 1 et 2, Pacmania, Fantasy Zone 1, A. Kidd + 2 man., tbe. **Emmanuel MARTIN, 19, rue Tanguy Malmanche, 22000 Saint-Brieuc. Tél. : 96.78.34.22.**

Vds jx SMS (Sonic 2, Black Belt, Spiderman), 200 F pce. **Damien VINIT, Tigy, La Chapelle, 73660 Saint-Rémy-de-Maurienne. Tél. : 79.83.12.91.**

Vds SMS + pist. + 10 jx, px : 900 F. **Frédéric DOURU, rue Marie Guillemot, 89130 Villers-Saint-Benoît. Tél. : 86.45.73.32.**

Vds sur SMS WB2 — Sonic 250 F pce, 450 F les 2, jx électroniques : 30 F pce. **Sébastien LAFOND, n° 20, Le Fangeras, 26740 La Laupie. Tél. : 75.46.77.72.**

Vds SMS2 + 19 jx + 2 man. + 1 joy, px : 2 200 F. **Olivier GUYON, Chemin du Mistral, Vallon des Caussettes, 13400 Aubagne. Tél. : 42.03.95.39.**

Vds MS2 + 7 jx (Shinobi, Astérix, Olympic Gold, Speeball, Sonic 2, Heawweigh Champs), px : 2 000 F. **Harry NATAF, 1, square J. Esquirol, 94000 Créteil. Tél. : (16-1) 48.99.53.79.**

Vds SMS, 11 jx, 2 man. 1 pist., px : 1 490 F px à déb. **Romain DEMINIER, 43, rue du Docteur Chalais, 03410 Domérat. Tél. : 70.29.63.31.**

Vds S. Monaco GP sur SMS. **Roger CHASSIN, Les Coussières, 23000 Gueret. Tél. : 55.52.39.33.**

Vds SMS tbe + 2 jx + pist. Phaser, px : 450 F. **Frédéric MORISSEAU, Longrais, 44850 Saint-Mars du Désert. Tél. : 40.77.48.25.**

Vds SMS + 2 jx (Shinobi, Sonic 1), px : 600 F + 2 man. **Frédéric CROUVEZIER, 37, av. de Douai, 57100 Thionville. Tél. : 82.53.53.41.**

Vds SMS + 2 man. + 3 jx (Hang-on, Alex Kidd IV-Teddy Boy) : 320 F ou jx à 150 F. **Julien PATERNOGA, 21, bis rue Lesrues, 59242 Templeuve. Tél. : 20.79.25.26.**

Vds 4 jx MS2 (World Cup 90, Donald Duck) de 100 F à 200 F pce. **Loïc LANOUILLER, Le Pont-Guyot, 50290 Brehal. Tél. : 33.51.78.19.**

Vds SMS + 6 jx (Kick off Joe Monatna Football ex), px : 700 F. **Jean-François PETROSIMO, 56, av. Docteur Henri Gout, 11000 Carcasonne. Tél. : 68.47.81.42.**

Vds SMS + 7 jx + 1 man., px : 1 000 F, World Cup 93; Olympic Gold... **Grégory GUILLOU, 4, rue de Pologne, 93130 Noisy-le-Sec. Tél. : (16-1) 48.91.75.03.**

Vds jx SMS : Strider, Dick Tracy... px : 100 F à 200 F. **Stéphane BRIQUET, Fay de Bretagne, La Foussaudais, 44130 Blain. Tél. : 40.87.49.39.**

Vds 5 jx Sega : Strider, Cyber, Shinobi, etc... **Jocelyn JOURDAN, Lot n° 4, La Montagne, 34230 Le Pouget. Tél. : 67.96.70.73.**

Vds MS2 + 3 jx : A. Kikk, Sonic, W. Games + 2 man., px : 400 F. **Damien MAITROT, 5, impasse des Amandiers, 71100 Tournus. Tél. : 85.51.30.00.**

Vds SMS + 11 jx (Donald, Sonic...) + 2 pads, px : 2 200 F. **Jean-Gabriel CAZALET, Collège André-Chanson, 48150 Meyrueils. Tél. : 66.45.60.49.**

Vds SMS + 5 jx, px : 800 F. **Fabien PERIOT, 12, square Victor Hugo, 92300 Levallois-Perret. Tél. : (16-1) 47.31.73.72.**

Vds jx SMS Tbe, liste sur demande, px : 80 F à 95 F. **Germain LAFROGNE, 6, route de Nançois, 55500 Velaines. Tél. : (16-1) 29.78.81.67.**

SMS2 : Sonic & Champion of Europe, px : 300 F pce, 550 les 2. **Julien JACQUET, 39150 Les Piards. Tél. : 84.60.43.01.**

Vds SMS + 2 jx, px : 500 F à déb. **Laurent LAUBERTIE, 484, rue du Gué, 51460 Courtisols. Tél. : 26.66.90.83.**

Vds SMS + pist. + opération Wolf + 6 jx. **David MALANDAIN, 55, rue André Messager, 76620 Le Havre. Tél. : 35.46.67.71.**

Vds SMS2 ss gar. + 4 jx + 1 joy pad + 1 joys, px : 900 F. **David PLICHART, CC de la Petite Mauldre, 78650 Beynes. Tél. : (16-1) 34.89.72.66 (ap. 19 h).**

Vds MS1 + 2 man. + 4 jx (Astérix, Sonic, Colums, Alexkidd), px : 450 F. **Benoit FERRIER, 9, rue Henry Miller, 94320 Thiais. Tél. : (16-1) 48.92.07.33.**

Vds jx SMS max 250 F (Mickey, Golden Axe,...). **Vincent BELLIVIER, 29, av. de Limoges, 79370 Celles-sur-Belle. Tél. : 49.79.96.10 (ap. 18 h).**

Vds SMS2 + 3 jx S. Tennis, action Pighter, the Ninja, px : 590 F à déb. **Christophe LEJEUNE, 25, rue Edouard Vaillant, 17300 Rochefort-sur-Mer. Tél. : 46.99.41.73.**

VdsMD + NES + SMS ou éch. ctre SNES + jx. **Sabar KOKRANE, N° 4, Belle Place, Billy sur Ourcq, 02210 Oulchy-le-Château. Tél. : 23.55.29.45.**

Vds MS + 5 jx (Sonic, Shinobi, Donald, Golden Axe, Palourgame). **Etienne BRIA, 11, av. des Poiriers, Les Essarts, 76530 Gd-Couronne. Tél. : 35.67.95.55.**

Vds SMS + 2 man. + 1 acarte (Hang On) + pistolet + 3 jx, px : 1 100 F. **Laurent MASCHERPA, av. du Golf de Valescure, la Colle Douce, 83700 St-Raphaël. Tél. : 94.82.44.74.**

Vds jx et SMS câble Gartogear, px à déb. **Ritthy NOU, 14, rue Henri Brisson, 75018 Paris. Tél. : (16-1) 42.52.49.05.**

Vds 10 K7 SMS (Spiderman) px à débat. **Virginie BENEDETTI, 17, rue Hélène Geillet Caradoc, 64100 Bayonne. Tél. : 59.55.92.17.**

Vds SM2 + Alex Kidd, After Burner, Sonic 1, 2, px : 700 F. **Julien TATOIAN, 113, rue Léon Blum, 69100 Villeurbanne. Tél. : 72.33.11.76.**

Vds jx SMS : Chase MQ, Ghoul'n Ghosts, Zillions2, Shinobi, Strider, Kung Fu, px à déb. **Damien OGIER, 5, boulevard Kennedy, 70000 Vésoul. Tél. : 84.75.24.61.**

Vds 10 jx MS : Shadow of Beast, P. Persia, Wimbledon, px : 200 F. **François DELEPLANQUE, 32, av. de la République, 15100 Saint-Flour. Tél. : 71.60.05.04.**

Vds MS + pist. + 2 man. + 5 jx, px : 300 F. **Stephen FILEAUX, 9, rue Amédée de la Patollière, 44100 Nantes. Tél. : 40.43.17.88.**

Vds MSII (peu servi) + 8 jx (Sonic I et II, Tazmania...), px : 1 090 F. **Damien LEMAGNEN, 85, rue de l'Hautie, 78510 Triel-sur-Seine. Tél. : (16-1) 39.74.12.00 (ap. 19 h).**

Vds SMS + jx (Sonic, Mickey, Kun Fu Kid) + 1 man. **Fanny BLANCO, 3, allée d'Expert, 31490 Leguevin. Tél. : 61.07.24.25.**

Vds SMS + pist. + 1 joy + 16 jx, px : 2 200 F. **Jean-Philippe JUSTUM, 28, rue du Général Leclerc, 91710 Vert-le-Petit. Tél. : (16-1) 64.93.39.45.**

Vds jx MS tbe : Shinobi : 200 F; Paperboy : 150 F; Alex Kid 4 : 200 F. **Bruno BEYRANO, 270, rue du Bois, 38140 Apprieu. Tél. : 76.65.13.60.**

Vos intérêts sont en jeux !
avec
DOCK GAMES
Jeux Vidéo Neufs et Occasions

DOCK GAMES est une chaine de magasins spécialisés dans les jeux vidéo occasions et imports

Nous vendons des jeux de - 30 à - 70 % du prix neuf
Nous achetons vos jeux
Mega-Drive, Super NES, Néo Géo, etc...
Chez nous Pas d'embrouille on paye CASH ...!

DOCK GAMES Jeux Vidéo Neufs et Occasions — *BORDEAUX*
4, rue du Pas St Georges — *Tél : 56-01-13-19*

DOCK GAMES Jeux Vidéo Neufs et Occasions — *ANGERS*
41, rue Boisnet — *Tél : 41-87-59-14*

DOCK GAMES Jeux Vidéo Neufs et Occasions — *GRENOBLE*
17, Av Félix Viallet — *Tél : 76-47-14-25*

DOCK GAMES Jeux Vidéo Neufs et Occasions — *ANGOULEME*
7, rue Beaulieu — *Tél : 45-94-43-15*

Ouvertures en cours
prévues d'ici la fin de l'année

POITIERS, ST ETIENNE, VALENCE, ST BRIEUC, ST QUENTIN

Si vous avez en projet l'ouverture d'un magasin de jeux vidéo dans votre ville
Contactez nous à ANGOULEME au 45-94-43-15

Vds SMS + 3 jx + 2 man., px : 550 F. **Ludovic LONG, 5, place Emile Granier, 34160 Castries. Tél. : 67.70.12.31.**

Vds K7 SMS (Gouls'n Ghost), px : 100 F à 150 F. **CHRISTOPHE. Tél. : 93.92.52.26.**

Vds jx SMS 150 F. Sonic 1, Astérix, Donald, Mickey, Gousnt Ghost, Dubble Bobble, Wonder P. **Michaël RABALISSON, 1, rue Michel Vincent, 91160 Longjumeau. Tél. : (16.1) 64.48.29.15.**

Vds SMS + 5 jx + 2 man. : 1 200 F. Nes + 2 man. + 3 jx (Robocop) 800 F. **Alexandre CADOCHE, 10, square Verdi, 95350 Saint Brice. Tél. : (16.1) 39.94.58.97.**

Vds SMS + 6 jx (Sonic, Stider, etc...) 800 F. TBE. **Sylvain CHANABE, Chantegrel, route de Realmont, 81440 Lautrec. Tél. : 63.75.94.31.**

Vds SMS 2 + 2 man. + 5 jx + pist. TBE. Px : 800 F. **Frédéric DUNAC, 18, rue des Buchers, 31400 Toulouse. Tél. : 61.32.71.80.**

Vds GB + 4 jx. Val. : 1 600 F. Px : 700 F. SMS 2 + 10 jx : 1 000 F. **Christophe LADIRE, 4, allée des Lilas, 78130 Les Mureaux. Tél. : (16.1) 30.99.43.32.**

Vds GG TBE + 6 jx (Sonic, Shinobi...) 850 F ou 100 F le jeu. **Frédéric BUCHETON, 32, rue Washington, 75008 Paris. Tél. : (16.1) 45.61.12.77.**

Vds SMS + 2 man. + 6 jx. Px à déb. **Aurélien LASTERNAT, 31, rue St Lazare, 75009 Paris. Tél. : (16.1) 48.74.35.50.**

Vds jx MD 100 à 150 F. Jx SFC 200 à 250 F. **Janin RALIMIHOATRA, 10, rue Manin, 75019 Paris. Tél. : (16.1) 42.41.80.09.**

Vds SMS + 4 jx + 3 pads tbe. Px : 900 F à déb. **Chen yu CHANG, 6, villa Plaisance, 95800 Cergy. Tél. : (16.1) 34.32.00.93.**

Vds 5 jx SMS : Bomber Raid, Spiderman... Px : 500 F. **Yoni PICHOT, 3, rue André Chesnier, 44300 Nantes. Tél. : 40.59.27.53.**

Vds Séga + 2 man. + 5 jx + Spiderman, Slap Shot, Altered Beast, Shinobi, Black Belt. Px : 500 F. **Laurent PAVLOFF, 13, av. Général de Gaulle, 69300 Caluire et Cuire. Tél. : 7808.59.80.**

Vds R.Type, World Grand Prix, Golden Axe, Ghost Buster, Cyborg 5. MS. **Pierre CHAPUS, 51, rue Boileau, 91560 Crosne. Tél. : (16.1) 69.83.31.46.**

Vds SMS, tbe. Px : 400 F. **Patrice NAMON, 27, av. du Général de Gaulle, 47300 Villeneuve sur Lot. Tél. : 53.49.03.89.**

Vds 9 cassettes Sega (World Soccer, Basket) Px : 700 F. **Antoine ZEMMOUR, 46, chemin du Vallon de l'Oriol, 13007 Marseille. Tél. : 91.59.12.10.**

Vds SMS 2 + 3 jx : 700 F. Vds jx 100 F pce. **Vincent MARIN, 66, allée des Boutons d'or, 01480. Tél. : 74.09.83.65.**

Vds SMS + 8 jx : 1 000 F ou éch. contre jx S.Nes ou Neo Geo. **Xavier HAUSHERR, 31, les Nouveaux Horizons, 78990 Elancourt. Tél. : (16.1) 30.51.19.11.**

Vds Sega + 2 man. + pist. + 5 jx : 500 F. **Julien SARDOU, 18, av. des Figuières, 13820 Ensues la Redonne. Tél. : 42.44.80.06.**

Vds SMS + 2 pads + Light phaser + 8 jx : 1 100 F. Val. : 2 500 F. **Christian CHAPEL, 7, rue André Gide, 17140 Lagord. Tél. : 46.27.45.28. HB**

Vds SMS + 8 jx : 990 F. Cadeaux (jx GB) + appareil photo. **Franck LABIRIN, 31, rue Francis Poulenc, 94400 Vitry-sur-Seine. hTél. : (16.1) 47.26.87.97.**

Vds Cyber, Shinobi 200 F ou éch. ctre Asterix. **Cédric LELARGE, 1, ruelle Rougeot, 89700 Vezinnes. Tél. : 86.55.50.43.**

Vds MSII + 6 jx (Asterix, Golden Axe...) Px : 650 F. Val. : 1 000 F. **Michaël PEIFFERT, 7, chemin du Moulin, 77940 Esmans. Tél. : (16.1) 60.96.30.70.**

Vds SMS + 4 jx bon état. Px : 600 F ou éch. ctre GG. **Pascal LEBRETON, 3, av. Henri BARBUSSE, 94240 L'Hay-les-Roses. Tél. : (16.1) 46.65.90.24.**

Vds sur MS : Tazmania, Ghouls'n Ghosts 170 F ou éch. ctre N.Gaiden ou Mickey, Ninja 70 F. **Jean-Benoît LE MOUROUX, 12, rue Alexis Carrel, 56100 Lorient. Tél. : 97.37.68.92. (ap. 18 h).**

Vds SMS 2 + 9 jx : 1 900 F à déb. ou éch. ctre S.Nin + jx + man. **Mickaël BERGIN, 9, rue Emile Cheysson, 44300 Nantes. Tél. : 40.74.31.66.**

Vds câble pour brancher MS sur moni. CPC. Px : 100 F. **David CARLI, 4, rue d'Edimbourg, 91250 St-Germain-lès-Corbeil. Tél. : (16.1) 69.89.14.33.**

Vds jx SMS à 150 F pce. (Eswat, Golden Axe). **Jean-François LE MOIGNE, 75, rue des Héros Nogentais, 94130 Nogent-sur-Marne. Tél. : (16.1) 48.72.60.71.**

GAME BOY

Vds jx GB : de 100 à 135 F. GB + 1 jeu : 300 F. Vds jx NES : 100 F pce. **Cédric DOUAL, 10 bis, av. P Ul Bert, 95250 Beauchamp. Tél. : (16-1) 39.95.66.64.**

Vds DD Dragon II : 200 F, Alley Way : 100 F; Duck Tales : 100 F. **Alexandre HUMBERT, 42, av. Victor Hugo, 13100 Aix-en-Provence. Tél. : 42.38.52.54.**

Vds Menacer MO + 6 jx neufs + terminator 2, val. : 900 F, px : 600 F. **Frédéric MATTRAT, 46, rue de Lecat, 76000 Rouen. Tél. : 35.71.96.10.**

Vds GB + 10 jx (Simpson...), bon état, px : 1 000 F à déb. **Sébastien VASSEUR, 21, av. de Versailles, 92500 Rueil-Malmaison. Tél. : (16-1) 47.77.06.11.**

Vds GB + 3 jx + adapt. 4 joueurs (F1 Race, Caesars Palace), px : 450 F. **Geoffroy MARCHAL, 1, rue Lazare Carnot, 77340 Pontault-Combault. Tél. : (16-1) 64.40.67.44.**

Vds jx GB : Rescue Bloblotte, Mickey, px : 100 F pce. **Sébastien MIKOLASLZAK, n° 10, Les Lauriers ave. Beausoleil, 13320 Bouc-de-L'air. Tél. : 42.22.02.78.**

Vds jx GB Gremlins 2 Simsons, Mario Jx S.Nin. S R. Type. **Isaac RODRIGUEZ, 10, rue Firmin Gillot, 75015 Paris.**

Vds GB + 6 jx, px : 800 F, vds S. Scope pour SP : 400 F. **Julien BOSC, 6, rue de Provence Zac du Champ Cornu, 76240 Mesnil-Esnard. Tél. : 35.80.71.33.**

Vds GB + 5 jx + câbles + nbx acc., tbe, val. : 1 700 F, px : 1 200 F. **David CARDON, 9, square de la Dorenne, 08600 Rancennes. Tél. : 24.42.12.87.**

Vds GB + 3 jx (S. Mario Land 1 et 2, Tetris), px : 500 F. **Noémie VANDENBROUCQUE, 2, square Buffalo, rés. du Stade, 92120 Montrouge. Tél. : (16-1) 42.53.47.49.**

Vds jx GB Mario Land 2, tbe : 200 F. **Sébastien VACHOT, 23, rue Jules Ferry, 01500 Ambérieu-en-Bugey.**

Vds GB compl. + 4 jx + adapt. 4 jx, px : 800 F. **Matthieu VEYRIRAS, 6, rue des Samoreaux, 77400 Thorigny-sur-Marne. Tél. : (16-1) 64.30.62.95.**

Vds jx GB (T2 arcad Game, Looney Toons, px : 120 F). **Mathias GEOFFROY, 64, bd de Doulon, 44300 Nantes.**

Vds jx GB F1 Race + Tortues I + revenge of the Gator, px : 140 F. Tetris : 120 F. **Adrien SCHOLL, 280, rue de Pont à Mousson, 57158 Montigny-les-Metz. Tél. : 87.65.29.29.**

Vds GB + 13 jx + câble Link + MS + 9 jx + CGX + quint + 2 man. + 4 jx, px : 3 500 F. **Jérôme JULIEN, 1, chemin de Pénatière Cossey, 38640 Claix. Tél. : 76.98.43.93.**

Vds GB + 3 jx (Tetris + Hook + D. Dragon 2), px : 600 F. **Jérémie VITA, Bt SD4 Résidence du Canal, 13500 Martigues. Tél. : 42.49.24.16.**

Vds GB + 8 jx. Val. : 2 200 F, px : 1 500 F. **Julien PYZIK, 14, rue Toulouse Lautrec, 76120 Le Grand Quevilly. Tél. : 35.68.52.33.**

Vds GB + 11 jx, px : 1 400 F. **Christophe MARIANI, 11, av. du Cimetière, 84000 Avignon. Tél. : 90.85.41.13.**

Vds GB + pochette + écout. + 4 jx : Tetris-Tennis, Mario Y-Chas. E. QH, px : 600 F. **Matthieu BAUDOIN, 22, av. Galliéni, 92400 Courbevoie. Tél. : (16-1) 47.88.23.62.**

Vds Paperboy : 125 F; Duck Tales : 150 F; Alleway : 120 F; D. Dragon : 130 F. **Vincent STEPHO, 4, rue Boyer, 75020 Paris.**

GB Tétris, écouteur + pochette + light boy + 8 jx, px : 950 F. **Julien DOLBOIS, 4, rue du Champ aux Mouettes, 53960 Bonchamp. Tél. : 43.90.37.97.**

Vds GB + 9 jx + amp. de son + adapt. 4 pl, px : 1 400 F à déb. **Paul ANGELIER, 9, rue Aristide Maillol, 65015 Paris. Tél. : (16-1) 43.22.69.67.**

Vds GB + 5 jx + guide jx GB, px : 600 F (val. : 1 300 F). **Julien DUBIK, 1, rue Jean Moulin, 38320 Eybens. Tél. : 76.25.76.97.**

Vds 3 jx GB (T2, Motocross Maniac, D. Dragon), px : 350 F. **Loïc GUILLEMAIN, 68 rue Charles de Gaulle, 88400 Gerardmer-Vosges. Tél. : 29.63.34.91.**

Vds GB + 3 jx (Tétris Spider man Buraifighter), px : 500 F. **Philippe GRUSSENMEYER, 56 avenue du Val des Arches, 83600 Fréjus.**

Vds GB + 6 jx + câble link, px : 1 000 F. **Glen BURON, 8, rue de la Légion Etrangère, 54000 Nancy. Tél. : 83.28.94.48.**

Vds jx GB : S. Mario Land, Gremlins 2, px : 350 F. **Flavien PIERRAT, 33 rue Jean Jacques Rousseau, 18000 Bourges. Tél. : 48.21.05.46.**

Vds GB + Star Wing + World Heroes + Wiev point, px : 10 500 F à déb. **Mustapha EL HADRAOUIH, 5, rue de la Mosquée, 41320 Jarnacs. Tél. : 54.98.08.90.**

Vds 10 jx GB à 100 F pce ou éch. 2 jx, GB contre 1 jeu GG. **Eric COUTELLIER, 10, résidence de l'Orangerie, 77310 St-Fargeau-Ponthierry. Tél. : (16-1) 60.65.53.58.**

Vds GB + 5 jx + câble Link, px : 1 500 F à déb. (tbe). **Hervé PROUST, Route de Vichy Cidex 434, 03110 Saint-Rémy-en-Rollat. Tél. : 70.41.93.84.**

Vds GB + 3 jx : T2; S. Mario Land, Solar Striker ou éch. ctre S. Nintendo + 1 jeu. **Michael SALMIERI, Route de Pradillon, VPA Rimini, 40390 Saint-Martin-de-Seignanx. Tél. : 59.56.16.99.**

Vds jx GB Golf : 120 F; Spiderman : 100 F; Dinablaster : 100 F. **Sébastien MAZZONI, 21 rue de l'Isère Chantegrive, 13140 Miramas. Tél. : 90.58.44.39.**

Vds GB + 11 jx, bte et not. + adapt. 2 x 4 jrs, px : 1 200 F. **Jean-François GUITIERREZ, 164 rue Emiles Combes Saint Augustin, 33000 Bordeaux. Tél. : 56.98.54.17.**

Vds GB + 10 jx, px : 2 300 F. **James WV, 5, rue Ordener, 75018 Paris. Tél. : (16-1) 46.07.88.44.**

Vds GB + Mario Land 2, px : 450 F. **Emmanuel TERREE, 3, la Corbinière, 58180 Hébécrevon. Tél. : 33.57.94.46 (le soir).**

Vds GB + 3 jx + Pack Batterie, px : 950 F. **Maxime LAVAL, avenue de la Prade, 09190 Lord. Tél. : 61.66.05.50.**

Vds 5 jx GB (T2, Paperboy...), px de 100 F à 200 F pce. **Jean-Philippe CLERC, 4, rue de l'Église, 39190 Cuisa. Tél. : 84.85.91.11.**

Vds 6 jx sur GB (Robocop Castelvania R-Type II), px : 150 F pce. **Marie-Claude GROSJEAN, 31, cité Saint Just Bellevue, 13013 Marseille. Tél. : 91.70.18.26.**

Vds GB tbe + 2 jx (R-Type II + Lemmings) + piles px : 400 F. **Christopher PROUCHANDY, 1, rue Ronsard, 95140 Garges-les-Gonesse. Tél. : (16-1) 39.93.08.25.**

Vds GB + jx (Dont S. Mario 2, A Island, Megaman), px : 900 F. Vds NES + 5 jx (SMB1, 2, 3, N-ADV), px : 800 F. **Laurent LEFRANCQ, 38 rue Alphonse Daudet, 13340 Rognac. Tél. : 42.87.55.03.**

Vds GB + 3 jx, adapt. Mallette, Cordon, Ecouteur, px : 500 F. **Jérôme WEBER, 29 31 avenue André Morizet, 92100 Boulogne. Tél. : (16-1) 49.09.04.64.**

Vds GB + 9 jx (Hook, Blades of Steel...) + adapt. + écout. px : 900 F. **Laurent GIOT, La Croix Brigitte 50690 Teurtheville Hague. Tél. : 33.04.22.41.**

Vds GB + 9 jx (Mario, Duck, Tales,...) bon état, px : 1 450 F. **Jérôme RAMOUSSET, 77, impasse Saint-Phal, 10600 Savières. Tél. : 25.76.31.25.**

Vds GB + 8 jx + action Replay, px : 1 300 F, px à déb. **Alexandre MAWAD, 20, avenue Parmentier, 75011 Paris. Tél. : (16-1) 47.00.69.32.**

GB (Tetris) + écouteurs et câble, px : 400 F. **Matthieu BLANCHET, 1 chemin du Deyme, 13570 Barbentane. Tél. : 90.95.58.68.**

Vds GB + 4 jx (Tetris, S. Mario, etc...), tbe, px : 600 F. **Thierry BERTRAND, 61, parc des Essarts, 78690 Les Essarts-le-Roi. Tél. : (16-1) 30.41.59.40.**

Vds GB + 8 jx (SM, F1-Race, Tennis, RC-P, etc) + adapt. 4 pers. px : 1 200 F. **Alexandre BONNET, 263 Chemin de la Roquette, 84140 Montfavet. Tél. : 90.23.50.94.**

Vds GB + 10 jx, px : 100 F à déb. ou éch. ctre MD + jx. **Cédric FELIX, 11, ruelle de Montvetu, 77410 Annes-sur-Marne. Tél. : (16-1) 60.26.86.97.**

Vds 2 jx GB, px : 120 F pce. Terminator 2 et Castlevania 2 et Mac Donald Land, px : 150 F. **Gaetan LE GOFF, Le Rhun, 22580 Plouha. Tél. : 96.22.46.86.**

Vds GB + 3 jx, px : 600 F. **François MARTEL, Kerbodec, 56370 Sarzeau. Tél. : 97.41.36.83.**

Vds jx GB : Tennis; World Cup : 100 F pce. Dulktale : 130 F. **Eric GENNIGES, rue du Bois, 56450 Surzur. Tél. : 97.42.11.82.**

Vds GB + 3 jx : Tinytonsik, K. off, Ghost 2; px : 450 F à déb. **Florent BARBIER, 1396, route des Bruères, 86550 Mignaloux-Beauvoir. Tél. : 49.46.79.58.**

Vds jx GB : Terminator 2; Ultima Star Wars, px : 130 F pce. **Patrice VITEL, 8, rue de la Résistance, 42100 Saint-Etienne. Tél. : 77.21.68.42.**

PC ENGINE

Vds Nec Core Grafx + 2 jx tbe px : 600 F + port. **Frédéric BORIES, 12, rue de la Prairie, 64000 Pau. Tél. : 59.62.31.81**

Vds Turbo GT + 4 jx tbe px : 1 400 F. **Gaël BOGHALEM, 74, traverse Noire Saint-Marcel, 13011 Marseille. Tél. : 91.35.29.35**

Vds Amstrad PC 1640 Ega coul. DD 20 Mo souris nbx log., jx px ; 3 200 F. **Jérôme SITRUK, 11, place Auguste Metivier, 75020 Paris. Tél. : (16-1) 43.66.13.37**

Vds SNES USA + 6 jx vds CD Rom + super System Card + Coregrafx 2 + 14 jx px : 2 900 F. **Olivier LEROY, 6164, rue Principale, 60790 Le Coudray-sur-Thelle. Tél. : 44.81.21.27**

Vds jx Nec ou éch. GT + 5 jx contre Duo + 1 CD (Ranma 1/2). **Cédric GRAVE, 150, rue du Docteur Locard, 69005 Lyon. Tél. : 72.57.07.71**

Vds PC Kid 2 — F1 Circus 91 sur Nec 180 F pce vds nbx jx GB. **Judicael PHAN, 50, rue Jean Mermoz, 78370 Plaisir-France. Tél. : (16-1) 30.55.83.38**

Vds CD Rom 2 Nec + Coregrafx + câbles Hifi tbe px : 1 500 F (ou 1 200 CD Rom 2 seul). **Grégory BAUDOIN, 39, av. de la Convention, 94110 Arcueil. Tél. : (16-1) 46.64.94.06**

Vds jx Supergrafx 300 F (G & G, Aldynes) + Populous px : 250 F. **Franck ISSERT, 4, rue Odette Malossanne, 26760 Beaumont-les-Valence. Tél. : 75.59.74.23**

Vds GT + 6 jx + transfo px : 1 800 F. **Frédéric MADELIN, 20, rue Galilée, 72100 Le Mans. Tél. : 43.72.25.24**

Vds Nec GT portable + 12 jx x 2 000 F vds Nec Supergrafx + 12 jx px : 1 500 F. **Rudi GOSSIOME, 19, square Mallarmé, 78990 Elancourt. Tél. : (16-1) 30.62.81.78**

Vds Nec + 2 man. + 6 jx (PC kid, S Star Soldier...) tbe val : 2 700 F px : 1 500 F. **Philippe COLLIER, 9, rue Mathilde, 77500 Chelles. Tél. : (16-1) 64.26.22.05**

Vds NEC GT + 2 jx + transfo px : 1 500 F. **David PILORGE, « Le Bruley », 50890 Conde-sur-Vire. Tél. : 33.55.23.88**

Vds Nec GT + 13 jx px : 1 300 F. **Clément, 92. Tél. : (16-1) 47.47.27.24**

Vds jx Nec, CD et Sup CD vds C Drom Nec px : 1 200 F. **Azouz, 75017 Paris. Tél. : (16-1) 42.27.59.74 ap. 19 h.**

Vds Nec + 11 jx + 2 man. + Quin, px : 2 100 F ou éch. ctre SNES + 2 man. + jx. **Ngoc Huy PHAM, 19, rue de l'Arquebuse, 51200 Epernay. Tél. : 26.54.31.28**

Vds supergrafx + 2 jx + accessoires px : 500 F ou éch. ctre un bon jeu; **Alexandre ZANG, 70, rue du Docteur Baver, 93400 Saint-Ouen. Tél. : (16-1) 40.12.02.64**

Vds PC Engine GT + 3 jx R Type, F1 Circus 91, Hit ice px : 1 500 F. **Alexandre BORRAS, 24, rue Roger François, 94700 Maisons-Alfort. Tél. : (16-1) 43.96.19.28**

Vds Goul's n Ghosts px : 250 F éch. Cadash contre Neutopic 2 sur Nec. **Aurélien BASSERY, 50, rue St-Denis la Roseraie, bât. A, 41100 Vendôme. Tél. : 54.77.92.75**

Vds GT + 4 jx + adapt. sect tbe px : 1 350 F. **Anthony ROZIER, 24, petit Chemin des Planches, 01600 Trevoux. Tél. : 74.00.27.27**

Vds GT + 6 jx (Tennis, PC Kid, Formation Soccer...) px cannon. **François CARLOT, Perrigny, 71620 St-Martin-en-Bresse. Tél. : 85.47.76.52**

Vds Nec + 3 jx (Heavyonit, Veigues, Droprock) px à déb. vds jx Nes (Mario 3, Zelda...). **Patrice BLONDEL, 379, rue de Vaugirard, 75015 Paris. Tél. : (16-1) 48.28.74.57 ap. 17 h.**

Vds PC Engine GT (tbe) + 3 jx (PC Kid 2) + transfo + mallette px : 990 F. **Brice MOTHAY, 17, impasse de Tamatave, 44800 St-Herblain. Tél. : 40.63.04.80**

Vds Coregrafx + 3 jx (PC Kid 2, Blue Blink, Shinobi) px : 1 000 F. **Julien NICOD, rue des Fontaines, 39190 Orbagna. Tél. : 84.25.11.77 ap. 18 h.**

Vds Core-Grafx + CD Rom 2 + 3 CD px : 1 000 F. **Laurent RAUFASTE, 65, rue de Verdun, 81600 Gaillac. Tél. : 63.41.06.90**

Vds SSGX + 2 jx px : 700 F à déb. vds jx Nec (PC kid 2 tennis) px : 150 F. **Julien DUFRENE, 21, rue du Calvaire, 92210 Saint-Cloud. Tél. : (16-1) 46.02.29.09**

Vds Coregrafx tbe 2 man. + 6 jx (PC Kid 2, SCI, Ninjaspirit...) px le tout 500 F. **Ludovic FOULON, 7, rue Jean-Louis Sinet, 92330 Sceaux. Tél. : (16-1) 40.91.92.93**

Vds jx sur CGX, Cdrom, Scdrom et SFC. **Denis LAI, 6, av. M. Doret, 75016 Paris. Tél. : (16-1) 40.50.99.22**

LYNX

Vds pour Lynx : adapt allume cigare neuf, px : 110 F, Slimoworld : 120 F. **Sébastien LE ROC'H, 8, avenue de la République, 95590 Presles. Tél. : (16-1) 34.70.90.91.**

Vds Lynx + Rygar, Chipsghall Enge + sacoche ss gar., px : 400 F. **Grégory LESCH, les Arcades, 18400 Saint-Caprais. Tél. : 48.55.16.42.**

Vds Lynx + adapt. sectu. + 5 jx (Hockey...), px : 1 000 F. **Laurent DORMANY, Chemin du Diday, 38360 Noyarey. Tél. : 76.53.88.30.**

Vds Lynx neuf + 5 jx + sacoche, px : 1 100 F. **Michaël KHALIFA, 4, bd du Maréchal Juin, 13004 Marseille. Tél. : 91.85.52.01.**

Vds jx Lynx tbe (Blue Lightning et Viking Child), px : 170 F pce. **Florent AUGAGNEUR, Le Breuil, 73700 Seez. Tél. : 79.41.06.04.**

Vds Lynx 2 + 3 jx, tbe peu servi, val. : 1 600 F, vds : 800 F. **Arnaud DEISIEUX, 13 avenue de l'Hôtel de Ville, 19240 Allassac. Tél. : 55.84.91.95.**

Vds Lynx 2 + 1 jeu neuf, ss. gar., px : 400 F. **Frédéric BACH, 23, rue des Hortensias, 91540 Mennecy. Tél. : (16-1) 64.99.78.48.**

Vds Lynx + 6 jx (Cal., Xybois, Warnyg...) + Comlynx + adapt. sect. **Arthur ROSE, 1, rue Léon Blum, 94270 Le Kremlin-Bicêtre. Tél. : (16-1) 47.26.43.36.**

Vds jx Lynx Paper Boy, Gaultney, Awesome Gold, px : 120 F pce. **Yvonnich PRENE, 2, allée des Helvetes, 91300 Massy. Tél. : (16-1) 60.11.96.32.**

Vds Lynx + 4 jx, px : 750 F. **Jérôme AMON, 10, rue André Guérin, 33130 Belges. Tél. : 56.85.23.28.**

Vds Lynx + adapt. sect. + 15 jx. Px à déb. **Christophe LITTIERE, 30, l'Amandier, 02200 Pommiers. Tél. : 23.73.04.40.**

Vds jx Lynx : Viking Child + Gauntlet. Px : 265 F ou 130 F pce. **Julien ARNOULT, 16, bd de Clichy, 75018 Paris. Tél. : (16.1) 42.57.37.17.**

Vds jx Lynx 150 F (1) 280 F(2) 400 F (3) etc.. ou éch. ctre jx GB. **Frédéric CAYLA, 55, rue de Varennes, 77380 Combs-la-Ville. Tél. : (16.1) 60.60.02.15.**

Vds Lynx + Rygar + Road Blaster + Gates of Zend, px : 1 000 F. **Wesley SARIS, 7, impasse de Barcelone, 31000 Toulouse. Tél. : 61.23.25.94.**

Px : 1 500 F + 6 jx (CAC, XYB, WAK RYG...) + Com Lynx + adapt. sect. **Arthur ROSE, 1, rue Léon Blom, 94270 Le Kremlin-Bicêtre.**

Vds Lynx 2 + 3 jx (Shadow of the Beast) + Alim + Sacoche. **Cédric BERNOUX, 139, rue d'Italie, 34400 Lunel. Tél. : 67.71.59.62.**

Vds Lynx + 13 jx, px : 1 200 F. **David PERRET, 241, bd des Anglais, 73100 Aix-les-Bains. Tél. : 79.88.19.56.**

Vds Lynx II, Tokl, Shadow of the beast, transfo, px : 1 000 F. **Christophe FONTAINE, 12, rue Henri Labasque, 77400 Lagny. Tél. : (16-1) 60.07.11.68.**

Vds Lynx + 6 jx + adapt. auto + sacoche + Kit nett., px : 1 500 F. **Jean-Renaud GUILLEMOT, 24, rue des Déportés, 37150 Bléré. Tél. : 47.30.30.25.**

Vds Lynx tbe + 5 jx + adapt. sect. + Comlynx + pochette, px : 800 F. **Dorien LABBE, 38, rue du Colonel Fabien, 92220 Bagneux. Tél. : (16-1) 46.55.83.14.**

Vds Lynx 2 + 4 jx, px : 900 F. **Antoine MOTHE, 137, rue Chambrere, St-Jean d'Illac, 33127 Martignas. Tél. : 56.21.62.14.**

Vds Lynx 1 + adapt. sect. et auto + 3 jx (C. Games, Klax, etc...) + Com Lynx, px : 700 F. **Thibaut Petit, Passticiola, rte de Bonifacio, 20137 Porto-Vecchio. Tél. : 95.70.23.02.**

Vds Lynx 2 ss gar. + Chip's Challenge + Hard Driving, px : 600 F. **Fabien LORENZINI, 15, rue Pergaud, 90850 Essert. Tél. : 84.21.78.70.**

Vds ou éch. lynx + 15 jx + adapt. ctre GG + 12 jx + adapt. **Christophe LITTIERE, 30, l'Amandier, 02200 Pommiers. Tél. : 23.73.04.40.**

Vds Lynx + 5 jx : 500 F, Batman sur GB : 150 F, Street F2, SNI : 350 F. **Bastien THOMAS, La Gevrie, 50400 Saint-Planchers. Tél. : 33.51.67.84.**

Vds Lynx 2 + sacoche + transfo + Batman, ss gar., px : 550 F. **Guillaume BELLENGER, 23, rue du Général Leclerc, 76320 Caudebec-les-Elbeuf. Tél. : 35.77.59.08.**

Vds Lynx 2 + transfo + 3 jx (Toki, Ninja G, Chips), px : 800 F. **Cyrille BONHOURE, 16, bd de la Liberté, 92320 Châtillon. Tél. : (16-1) 46.54.17.72.**

DIVERS

Vds SFC + 4 jx (STF 2, Mickey...) + adapt. + joys px : 2 400 F ou éch. ctre SNK. **Sébastien GUY, n° 3, Bastide des Platanes, 13100 Aix-en-Provence. Tél. : 42.96.98.38**

Vds Valken Jap. + boîte px : 330 F. **Nicolas LEVY, 1, av. El Sol, 06160 Juan-les-Pins. Tél. : 93.67.28.09**

Vds SFC + 8 jx (Tinytoons, Harrikart, Connors, Anotherworld, Magical) px : 3 000 F. **David LATASTE, 62, rue J. Brunet, ent. 7, appt. 42, 33300 Bordeaux. Tél. : 56.39.25.75**

Vds, éch., ach. jx SFC, Néo-Géo : art Fighting, ach. Adams'Famly 2, DBZ 2, Fatal Fury 2, view P... **Jérôme BARTOLETTI, 90, av. du Général Leclerc, 03300 Cusset. Tél. : 70.31.94.01**

Vds 25 jx SFC : 4 000 F (pas de vte sép.) vds sur SNK Ffury + Mlord px : 1 000 F les 2. **Stéphane CALMETTE, 7, rue de l'Hermitage, 95160 Montmorency. Tél. : (16-1) 34.28.02.17**

Vds SFC + 2 man. + 7 jx (S. Starwars, SF2, M. Kart, Mickey...) + adapt. + Superscope 6 (+ 6 jx) px : 3 400 F. **Julien MONSENEGO, 14, bd Vital Bouhot, 92200 Neuilly. Tél. : (16-1) 47.47.03.12**

Vds SFC jap. + 5 jx (SFII, FFGUY...) + adapt. uni. + valise px : 1 500 F. **Laurent AIACHE, 4, allée du Pont de Madame, appt. n° 139, 33700 Mérignac. Tél. : 56.47.39.92**

Vds SFC + 4 jx (SF2, Hook, Contra, Super Mario-kart) + man. XE 1 SFC + 2 man. + adapt. univ. : 2 000 F. **Alexandre MAI, 12-14, av. Montesquieu, 93190 Livry-Gargan. Tél. : (16-1) 43.88.38.09**

Vds sur SFC Snin Snes Hook 250 F, Zelda 3 px : 300 F R-Type px : 250 F. **Bertrand GROS, rue Mage, 34210 Cesseras. Tél. : 68.91.10.99**

Vds SFC tbe + 8 jx + adapt. jx (Tnmt 4 contrat Zelda Robocop 3 etc) px : 2 550 F. **Ermel SAUVETRE, hameau Cambernon, 50660 Annonville. Tél. : 33.47.77.00**

Vds SFC + 9 jx : SF2, Parodius, X-Men, Axelay, Gouls'n' Ghost, Tortue 4, Phalanx, Dragonlair 3 px : 600 F. **Laurent DELIN, 15, rue Gerault, 75013 Paris. Tél. : (16-1) 43.99.19.28**

Vds jx SFC 400 F pce : Smuf Dragon Ball Z II : 500 F. **Bruno SERMEGUET, 150, bd du Montparnasse, 75015 Paris. Tél. : (16-1) 42.22.53.65**

Vds SFC + 2 jx (Streetfighter 2, Finalfight + Adapt.) : 1 600 F ss gar. **Bacuong PHAM, 6, rue des Cités, 93300 Aubervilliers. Tél. : (16-1) 48.34.20.19**

Vds jx SFC Castlevania 4 : 200 F Actraiser : 350 F Arcana : 250 F + jx MD. **Saint-Ange RENCIOT, 26, rue de Coussainville, 95400 Villiers-le-Bel. Tél. : (16-1) 39.94.24.37**

Vds jx sur SFC et Snin S. Gouls and G 350 k Pilot Wing 300 F S. of Road 250 F etc. **David SOKOL, 17, rue Plumet, 75015 Paris. Tél. : (16-1) 44.49.02.44**

Vds Rushing Beat sur SFC 300 F, Altered Beast sur MD px : 100 F. **Damien CATELAN, Clos Henri, 38380 Saint-Christophe-sur-Guiers. Tél. : 76.66.06.29**

Vds SFC + 15 jx val : 10 000 F px 6 000 F. **Laurent GEORGES, 2, rue de la Croix Blanche, 78640 Villiers-St-Frédéric. Tél. : (16-1) 34.89.13.26**

Vds SFC + 6 jx + AD 29 + Dyna 1 : 2 000 F ou éch. contre Néo Géo + jx vds A500 + jx + ext px : 1 500 F. **Guillaume NOINSKI, 214, av. de la div. Leclerc, 95160 Montmorency. Tél. : (16-1) 39.64.02.65**

Vds sur SFC Rushing beat 5 neuf 300 F ou éch. ctre Super Star Wars ou Mario Kart. **Niccolo AMSELLEM, 13, av. de la Bourdonais, 75007 Paris. Tél. : (16-1) 45.56.08.93**

Vds jx SFC F-Zero Lemmings contra-3 Mickey px de 350 F à 400 F. **Julien VICQ, 18, rue du Four, 94600 Choisy-le-Roi. Tél. : (16-1) 48.52.42.64**

Vds sur SFC 15 jx jap. de 250 à 400 F. **Philippe CHIGNARD, 123, rue Tête d'Or, 69003 Lyon. Tél. : 72.61.16.38 ap. 19 h.**

Vds jx SFC (Mickey, Zelda, Mario Kart) etc... tbe px : 250 F à 300 F. **Jean-Philippe BIER, 30, rue Gabriel Péri, 51430 Tinqueux. Tél. : 26.04.06.03 ap. 19 h.**

Vds jx SFC 400 F pce (Parodius et Axelay) ou 700 F les 2. **Mathieu SABBADINI, 3, rue de la Prairie, 25480 Ecolle. Tél. : 81.50.58.91**

Vds jx SFC : Another World, S. Aleste etc... **Olivier DUNAND, 32, av. de Verdun, 74100 Annemasse. Tél. : 50.37.58.39 ap. 19 h.**

Vds jx SFC 350 F : Joe et Mac, WWF, Zelda 3, Dragon's Lair, R-Type. **Maxime SOURGEN, 27, rue de Choisy, 94140 Alfortville. Tél. : (16-1) 49.77.60.39**

Vds SFC + 4 jx (Axelay, Starwars, Final Fight... px : 2 300 F. **Mathieu MONDINO, 18, allée des Dalhias, 93700 Drancy. Tél. : (16-1) 48.30.93.02**

Vds SFC + final fight + Football USA + P of Persia px : 1 600 F. **David ANSELLEM, 69, rue d'Alleray, 75015 Paris. Tél. : (16-1) 45.31.33.54**

Vds nbx jx SFC et MD liste sur demande. **Jean-Michel AUBIN, 5, rue Voltaire, 13140 Miramas. Tél. : 90.50.03.42**

Vds Hole in one golf et Mario Kart sur SFC Thrash Rally et Fatal Fury sur Néo Géo. **Eric BOULAY, Les Mouettes, 78170 La celle-St-Cloud. Tél. : (16-1) 39.69.22.69**

Vds sur SFC : Rushingbeat px : 200 F vds sur NES : Contra, Catch, CDZ etc... px : 100 à 200 F. **Christophe CUQ, 22, rue St-Denis, 77400 Lagny-sur-Marne. Tél. : (16-1) 60.07.13.01**

Vds ou éch. jx SFC Keng SF II S. Soccer Golden Fighter et Dudge Ball. **Christopher LE NAOUR, 4 bis, rue Anselme Payen, 75015 Paris. Tél. : (16-1) 43.06.53.88**

Vds Néo-Géo + fatal Fury + super SPY 2 500 F à déb. **Alexandre WAKSBERG, 16, rue de la Sourderie, 78180 Montigny-le-Bretonneux. Tél. : (16-1) 30.43.41.04**

Vds éch. ach. jx Néo Géo art of Fighting 1 000 F Robo ARmy 650 F Magician Lord 450 F etc. **Jérôme GOUILLART, 70, rue de Sailly, 62290 Nœux-Les-Mines. Tél. : 21.66.17.15**

Vds Néo Géo + 3 jx (World Heroes + League Bowling + Fatal Fury + Memory Card) px : 3 000 F. **Mathieu SOLNON, 68, rue du Bourg, 21000 Dijon. Tél. : 80.30.35.26**

Vds Néo-Géo + 4 jx (Art of Figting + Alpha Mission II + S. Brawl) + 8 man. px : 3 800 F (ou sép.). **Yannick FLINOIS, 8, rue Gilbert Masquelin, 59152 Chereng. Tél. : 20.41.26.25**

Vds jx Néo-Géo View point px : 1 300 F à déb. **Guénolé JOUAN, 6, route de Bouxwiller, 67700 Saverne. Tél. : 88.91.00.47 ap. 19 h.**

Vds jx Néo-Géo, Art-of-fight, px : 900 F, King-of Monsters et Burning Figt 500 F, Mag Lord px : 400 F. **Julien LE GRIFFON, 13, rue du Val au Loup, 27370 Le Thuit-Signol. Tél. : 35.87.41.41**

Vds Néo Géo + 2 mans + 8 jx Mutation Nation; Fatal Fury 2; et 1; Art of fighting; 4 900 F. **Christophe LALANDRE, Le Clos Vaupillon, 28240 La Loupe. Tél. : 37.81.12.77**

Vds Néo Géo + Fatal Fury px : 2 000 F. **(Dépt. 95). Tél. : (16-1) 30.34.59.39**

Vds jx Néo Géo : Soccer Brawl : 650 F Cyber Lip : 450 F. **Frédéric DUFRESNE, 23, rue du Midi, 94300 Vincennes. Tél. : (16-1) 43.28.52.48**

Vds World Heroes sur Néo Géo 900 F à déb. ou éch. contre Last Resort + cher. fanzine. **Luc MANGIN, 14, rue de Gernsbach, 54120 Baccarat. Tél. : 83.75.47.83**

Vds sur Néo Géo Fatal Fury : 730 F ou éch. contre mutation nation ou Ninja Commando. **Christophe GROSSMANN, Maison Dumaré, route de l'Église, 40465 Prechacq. Tél. : 58.57.26.82**

Vds jeu Néo Géo Ridding-Hero px : 600 F tbe ou éch. contre jx SFC. **Vincent BLONDEL, 15, rue Renaudat, 24130 Prigonrieux. Tél. : 53.58.92.27**

Vds ou éch. sur Néo Géo Burning Fight contre Fatal Fury World Heroes. **Sébastien BARBERAT, 15, rue Lamartine, 69150 Decines. Tél. : 72.02.04.92**

Vds jeu Néo Géo king of the Monster 2. **David MAILLOT, 14, impasse Salengro, 33700 Mérignac. Tél. : 56.34.41.67**

Vds Néo Géo + 2 man. + 5 jx (Aof-Am II-F. Furgo...) Gar Fnac px : 5 000 F vds Cdrom-Nec + jx. **Ozy KIDOUCHIM, 11, allée Georges Rouault, 75020 Paris. Tél. : (16-1) 43.66.63.89 de 18 h30 à 20 h.**

Vds Néo Géo + 3 jx tbe ss gar. 3 500 F à déb. **Jean-Michel BALRI, 7, rue de Genève, 83100 Toulon St-Jean-du-Var. Tél. : 94.36.74.70**

Vds Néo Géo + Fatal Fury px : 2 000 F. **Julien THEVENET, 7, rue de Bernes, 95820 Bruyères-sur-Oise. Tél. : (16-1) 30.34.59.39**

Vds sur Néo-Géo Baseball Star 2 850 F et Soccer Brawl 650 F. **Nicolas ZUCCARELLI, 1, rue Campestra, 06600 Cannes. Tél. : 92.99.06.55**

Vds jx Néo Géo 400 à 700 F vds jx S. Nintendo, SNES et SFC px : 250 F à 400 F. **Jonathan NAIM, 40, av. Junot, 75018 Paris. Tél. : (16-1) 42.23.71.80**

Vds Néo Géo + 1 jeu (Super Spy) tbe px : 1 900 F. **Richard RODRIGUEZ, 11, allée de Béziers, 69190 Saint-Fons. Tél. : 78.67.35.17**

Vds jx Néo Géo Nam 75 : 490 F Art of Fighting : 1 200 F. **Jérôme GOUILLART, 70, rue de Sailly, 62290 Nœux-les-Mines. Tél. : 21.66.17.15**

Vds jx Néo Géâ (Art Fighting. Fatal Fury etc) vds Riturf sur S. Nintendo à 250 F. **Roland LACOUTURE, 63, rue Colin, 94400 Vitry. Tél. : (16-1) 46.82.62.24 ap. 18 h.**

Vds Néo Géo + 2 man. + Memory Card : 1 600 F vds Art of Fighting et World Heroes. **Sébastien PORTIER, 14, rue de l'Armorique, 78180 Montigny-le-Bretonneux. Tél. : (16-1) 30.57.98.03**

Vds jx Néo Géo : Raguy 450 F Art of F. 1 000 F F. Fury 2 1 200 F ou éch. ctre Wiew Point. **Gaël CURET, 64, av. du Petit Chambord, 92340 Bourg-La-Reine. Tél. : (16-1) 46.60.43.59**

Vds Néo Géo + Péritel + transfo + Magician Lord ss gar. px : 1 900 F. **Frédéric BORIES, 12, rue la Prairie, 64000 Pau. Tél. : 59.62.31.81**

Vds Néo Géo + 2 man. + Memorycard val : 2 600 F px 1 700 F vds 3 jx : Art Fighting. **Fanzi SENDJAKEDINE, 16, rue Pablo Picasso, 91100 Corbeil-Essonnes. Tél. : (16-1) 60.88.11.70**

Vds sur Néo Géo Ninja Combat tbe 500 F. **Henric XAVIER ALVES, 1, rue des Monts Faits, 76440 Rouvray-Catillon. Tél. : 35.09.84.22**

Vds ou éch. jx Néo Géo Art of Fithing : 1 100 F 8 man. px : 600 F ou tout 1 500 F. **Michaël JOUSSERANO, 8, rés. Beau Soleil l'Aiguille, 43000 Le Puy. Tél. : 71.02.15.25**

Vds GG + 5 jx (Sonic, Donald, Shinobi etc...) px : 1 500 F val : 2 500 F à déb. **Cyril BOUCHER, 79, rue des Chantier, 78000 Versailles. Tél. : (16-1) 39.51.03.32**

Vds ou éch. GG + jx + adapt. sect. vds jx NES et MD. **Benjamin TOUVRON, 161 C, rue de Lazenay, 18000 Bourges. Tél. : 48.21.35.99 ap. 18 h 30.**

Vds GG + Collumns + Sonic 2 + Adpt. sect. tbe 700 F ou éch. ctre MD Fra. complète + 1 jeu. **Thomas VERGNOT, 3, rue René Cassin, 94270 Kremlin-Bicêtre. Tél. : (16-1) 46.70.21.46**

Vds GG + 4 jx 1 000 F vds 2 jx SNES 350 F pce (Castle 4 et D. Dragon). **Cyril MARQUET, 14, chemin du Lièvre, 01600 Massieux. Tél. : 78.98.31.95**

Vds GG + 7 jx (Sonic...) + adapt. GG px : 1 300 F à déb. **Alexandre REBILLARD, 36, rue de l'Eglantier, 95800 Cergy. Tél. : (16-1) 30.38.54.37**

Vds GG + 6 jx + mallette 1 400 F. **Olivier ZORCHNI, 48, rue de Flore, 94140 Alfortville. Tél. : (16-1) 49.77.51.78**

Vds GG + Colums + S. Monaco GP 600 F. **Grégory THIBAUDAT, 52, av. Emile Zola, 94100 Saint-Maur des Fosses. Tél. : (16-1) 48.86.99.07 ap. 17 h.**

Vds GG tbe + 2 jx (Sonic + base Bacc) px : 1 000 F. **Régis TZICURIS, 194, av. des Charteux, 13004 Marseille. Tél. : 91.49.73.34**

Vds GG + adapt. sect. + Sonic 2, Space Harrier G. Loc px : 1 200 F. **Guillaume LEGAL, Semaphore des Baleines, 17590 St-Clément. Tél. : 46.29.49.07**

Vds GG + 5 jx val : 2 500 F px : 1 500 F. **Olivier POTTIE, 9, rue du Général Leclerc, 59510 Hem. Tél. : 20.02.23.77 ap. 17 h.**

Vds GG + 3 jx 800 F et Lynx + 5 jx px : 800 F. **Jean-Marc PASQUIER, 273, rue de la Grève à Oissay, 86130 Oissay. Tél. : 49.52.46.93**

Vds Chuck Rock sur GG et Turbo Racing sur NES. **Gilles GOETHALS, 9, rue Rhin et Danube, 72230 Arnage. Tél. : 43.21.21.48 ap. 18 h.**

Vds GG + 6 jx + adapt. sect. px : 1 500 F. **Alexandre SEGUI, 13, rue Bela Bartok, 78280 Guyancourt. Tél. : (16-1) 30.64.08.31**

Vds GG + 3 jx + adapt + sect. px : 900 F éch. Zelda III Fra. contre Soul Blazer US ou Top Gear. **Thomas VERGNOT, 3, rue René Cassin, 94270 Kremlin-Bicêtre. Tél. : (16-1) 46.70.21.46**

Vds GG + 5 jx (S. Kick off, S. Tennis, Mickey, Wimbledon..) + Master Gear + adapt. px : 1 500 F. **Jérôme DEVAUX, 17, rue du Petit Robinson, 78350 Jouy-en-Josas. Tél. : (16-1) 39.46.39.10**

Vds GG +. 5 jx (Sonic, Mickey...) + batterie + adapt. sect. + Allume Cigare px : 1 200 F à déb. **Jérôme BUISSIERE, Le Moulx, 38210 Tullins. Tél. : 76.07.07.61**

Vds GG + 5 jx (Shinobi II, Defender of Oasis...) + Master Gear px : 700 F. **Lionel HILLER, 9, av. des Carrosses, 77210 Avon. Tél. : (16-1) 64.22.40.63**

Vds jx GG : Sonic, Shinobi, Ninja Gaiden, S. Monaco GP + vds jx SN : Super Wrestle Mania. **Christophe CHIKLI, 49, chemin du Bois des Fosses, 91180 St-Germain les Arpajons. Tél. : (16-1) 64.90.26.85**

Vds GG + 4 jx (Shinobi, Mickey...) + adapt. sect. + adapt. Master Gear px : 700 F. **Cyrille BRIDANT, 18, rue Gambetta, 77920 Sanois-sur-Seine. Tél. : (16-1) 64.24.68.36**

Vds GG + 5 jx (Sonic 1, Gold, Simpson, Mickey, Colums) + Master Gear + loupe px : 2 400 F px : 1 500 F. **Alexandre BOCQUILLON, 13, rue des Augustins, 80000 Amiens. Tél. : 22.92.38.06**

Vds GG + 3 jx px : 900 F tbe. **Matthieu DATH, 19, rue René Cassin, 77330 Ozoir-la-Ferrière. Tél. : (16-1) 60.02.66.80**

Vds jx GG : Sonic et Monaco GP 1 px : 350 F ou 200 F pce. **Anith PHOMMAHAXAY, 3, allée de la Sabretache, 95800 Cergy. Tél. : (16-1) 30.30.32.77**

Vds GG + 3 jx Columns, Mickey, Fantasy Zone boîte et not. px : 800 F. **Benjamin JOLY, 68, av. Stanislas Liedet, 94350 Villiers-sur-Marne. Tél. : (16-1) 49.30.40.03**

Vds ou éch. Sonic 1 sur GG. Px : 130 F. **Dimitri VASSEUR, 38, rue des Écoles, 62240 Desvres. Tél. : 21.91.74.20**

Vds GG + 9 jx + transfo + poch. de protec. + Gear + To Gear px : 1 700 F. **Sothi MOK, 20, av. du Pavé Neuf, 93160 Noisy-le-Grand. Tél. : (16-1) 45.92.10.30**

NINTENDO **SEGA**

POURQUOI PAYER CHER VOS JEUX VIDEO ?

PIT GAMES vous propose :
Un marché de l'**OCCASION jusqu'à 50 % de moins que le prix neuf.**

Jeux Super Nintendo à partir de 149 F
Jeux Megadrive à partir de 99 F

10 % de réduction supplémentaire pour nos abonnés

Arrivage de nouveautés toutes les semaines. N'hesitez pas

L'**ECHANGE** de vos jeux pour :

Sur toute notre vitrine d'échange

	ABONNE	Non abonné
Game Boy	30 F	45 F
Super Nintendo	70 F	100 F
Game Gear	40 F	60 F
Megadrive	60 F	90 F

Le **NEUF** à un super prix.
Le **RACHAT** de votre ancien matériel (GB, GG,SN,MD).Paiement immédiat au magasin.

PIT GAMES 40, rue des laitières - 94 300 VINCENNES
Métro Saint Mandé-Tourelle (ligne n°1) Sortie Place de la Prévoyance
Ouvert Lundi, Mardi, Jeudi, Vendredi : 14h30-19h.
Mercredi, Samedi : 10h-12h30/14h30-19h.
☎ 43 98 13 94

Oui, je souhaite recevoir la liste de vos arrivées de jeux neufs et **un bon de réduction de 5 % valable sur mon premier achat** (joindre une enveloppe timbrée à 2,80 F à vos noms et adresse).

NOM : ..... PRENOM : .....
ADRESSE : .....
Code Postal : ..... VILLE : .....

Je joue sur : Super Nintendo ❑ Game Boy ❑ Megadrive ❑ Game Gear ❑

RESULTATS CONCOURS ULTIMA

1er PRIX : 1 SUPER NES US

QUAGLIOZZI Benoît - 94400 Vitry sur Seine

2ème PRIX : 1 MEGADRIVE

CHATILLON Jean-François - 76600 Le Havre

3e à 22e: 1 Manette PRO 2

JEANNOT Jean-Christophe - 69005 Lyon • **LEFEBVRE** Guy - 27460 Alizay • **SAVEANT** Gilles -77360 Vaires • **LEGRAND** Nicolas - 18000 Bourges • **JARNO** Julien - 60880 Le Meux • **SEYMOUR** Alexandre - 69007 Lyon • **RUF** Vincent - 91350 Grigny • **TAVAUD** Olivier - 42530 Saint Genest Gert • **JORDAN** Benjamin - 33770 Salles • **ROSE** Jérôme - 50110 Tourlaville • **TINOT** Eric - 51100 Reims • **DESTREBECQ** Alain - 44410 La Chapelle des Marais • **STUDER** Noémie - 68270 Wittenheim • **BLEYAERT** Pascal - 78490 Here • **LE DONGE** Eric - 93100 Montreuil • **PAVY** Guillaume - 14140 Livarot • **NASRI** Araal - 69800 Saint Priest • **POUSSIN** Raphael - 58500 Clamecy • **GIRARD** David - 64500 Saint Jean de Luz • **OLIVEIRA** Christophe - 34140 Meze.

23e à 42e: 1 Manette DYNA 1

BOIDIN Matthieu - 59115 Leers • **HOUSSET** Mathieu - 77000 Melun • **ROUSSEL** Jèrôme - 21550 Ladoix Serrigny • **FABRE** Pierre - 81130 Milhavet • **COMPIN** Mathieu - 91590 La Ferté Alais • **NIVOT** Guillaume - 38200 Vienne • **MANCEAU** Olivier - 93160 Noisy Le Grand • **LAGRANGE** Guillaume - 71450 Blanzy • **LEFLAEC** Christophe - 50130 Octeville • **VAN GEENBERGHE** David - 59700 Marcq en Baroeul • **MAZOUAUD** Sébastien - 33170 Gradignan • **BIGOT** Christophe - 44100 Nantes • **GRISTI** Frédéric - 13014 Marseille • **RAVAZ** Rémi - 75014 Paris • **LE BRIS** Sybil - 59760 Grande-Synthe • **HUVIER** Mathieu - 02910 Villiers St Denis • **ANDRIES** Michel - 78700 Conflans Ste Honorine • **WURMSER** Pierre - 92400 Courbevoie • **BOURGEOIS** Guillaume - 28130 Maintenon • **SIMIER** Benoît - 18100 Vierzon..

Vds GG + 11 jx (Sonic 1 et 2, Chuckrock, Street of Rage, Tazmania, Wboy 3... + loupe + adapt. + 3 jx + ADF sect. px : 2 000 F. **Alexis BRUSCAND, 3, rue des Blés d'Or, 78180 Montigny-le-Bretonneaux. Tél. : (16-1) 30.44.00.32**

Vds GG + 5 jx (Sonic 1 & 2, Nimbledon Tennis...) + adapt. sect. + sac tbe px : 1 000 F à déb. **Michaël FONTENEAU, 46, av. Kennedy, appt. C, rés. Zola Mireuil, 17000 La Rochelle. Tél. : 46.42.69.75**

Vds GG + 4 jx (Colums, Axbattler, Wonderboy, Sonic) + adapt. sect. px : 1 200 F. **Guillaume ENGELS, 35, rue Neuve, 60190 Cressonsacq. Tél. : 44.51.74.71**

Vds GG + Alim. + Columns + Wimbledon + Monaco GP + Prince Persia, val : 1 800 F px : 1 200 F. **Heu TCHA, A 32, Cuyes rés. Marennes, 40100 Dax. Tél. : 58.56.16.60 ap. 18 h à 20 h.**

Vds GG + 2 jx (Colums, Ninjagaiden) + adapt. sect. tbe 600 F. **Yann FERREIRA, 12, rue du Port, 78250 Hardricourt. Tél. : (16-1) 34.74.78.16**

Vds GG + adapt. SMS + Populous sur SMS : 850 F. **Jean-Baptiste CHESNEAU, 3 bis passage Felibien, 44000 Nantes. Tél. : 40.20.57.33**

Vds GG + Sonic + Mickey + Aleste + Chase HQ : 700 F ou ctre jx Snin SFC Snes. **Henri DAVID, 12, rue Porte Rouge, 30400 Villeneuve. Tél. : 90.25.35.86**

Vds GG neuve + 3 jx (Shinobi 2, Sonic 2, Donald) + adapt. val : 1 650 F px : 1 000 F. **Anthony UNG, 21, rue Ramey, 75018 Paris.**

Vds jx GG : Donald Duck, Street of Rage, Wonderboy, G px de Monaco etc. **Olivier PARIS, 21, allée Ambroise Paré, 91510 Janville-sur-Juine. Tél. : (16-1) 60.82.33.86**

Vds GG px : 1 000 F ss gar. neuf. **Pierre SOGNO, La Glière, 73240 Saint-Genix-sur-Guiers.**

Vds jx GG (Donald-Mic Key-Slider...). **Ritthy NOU, 14, rue Henri Brisson, 75018 Paris. Tél. : (16-1) 42.52.49.05**

Vds GG + 2 jx + Tras. Colympic Gold + Colums' px : 800 F à déb. **Sébastien GAUTHIER, av. des Bastides 1911, 83910 Pourrières. Tél. : 94.78.46.76**

Vds ou éch. GG + 30 jx px : 1 500 F ou contre S. Nintendo + jx. **Rudy RENASSIA, 1, rue du Lunain, 77380 Combs-la-Ville. Tél. : (16-1) 60.60.20.75**

Vds GG + 2 jx GG (Shinobi 2...) + 4 jx MS (Astérix...) + adapt. MS-GG : 1 000 F à déb. **Cyril ZAMPAGLIONE, HLM le Village Bte, 83780 Flayosc. Tél. : 94.70.31.67**

Vds CPC 6128 + jx tbe px : 800 F. **Bernard TURBIDE, 11, av. Maurice Thorez, 92240 Malakoff. Tél. : (16-1) 46.54.22.68**

Vds adapt. sect. sur GB vds adapt Master/Gear + jx et GB px à déb. **Damien CROIZER, 3, rue Dohis, 94300 Vincennes. Tél. : (16-1) 43.28.83.38**

Vds jx PC Engine 100 F vds jx S. Nes 200 F jx MD px : 200 F pce. **Alexis LEVEQUE, 61 bis, rue de Valdoie, 90000 Belfort. Tél. : 84.26.63.45 ap. 18 h.**

Vds Nes + 4 jx + zapper 600 F vds jx : MD 250 F pce GB et GG 125 F pce. **Georges-Michaël VARELIS, 50, rue Morin, 91230 Montgeron. Tél. : (16-1) 69.42.40.32**

Vds ST + 2 man. + souris + 60 jx px : 2 000 F. **Olivier HUTTIN, 9, impasse Côte Champion, 88000 Epinal. Tél. : 29.82.37.50 ap. 17 h.**

Vds CPC 6128 + impri. 40 jx, 3 joys accessoires px : 3 500 F. **Guillaume FOURNET-FAYAS, 2, rue Denis Papin, 94190 Villeneuve-Saint-Georges.**

Vds moni. coul. 36 cm réf. Thomson MC 9 J 936 px : 1 000 F. **Delphine TRIPET, 50, rue des Roses, 80300 Albert. Tél. : 22.75.09.83 (W.E.).**

Vds CPC 6128 + coul. + 1 man. + 15 jx + 5 mags de console 2 600 F à déb. **Yann SUEUR, 39, rue de l'Etrier, 59480 La Bassée. Tél. : 20.29.33.22**

Vds Skate Santa Cruz Axes Gulwing Roue X-Boues G7 MM Tom Knox val : 1 500 F vds 700 F. **Dimitri DEFOIN, 5 A, route de Wellin, 5574 Londrôme, Belgique.**

Vds moni. CTM 664 coul. péritel compatible avec toutes consoles franç. px : 550 F. **Khampoll VICHIDVONGSA, 16, av. Edouard Herriot, 94260 Fresnes. Tél. : (16-1) 46.68.16.95**

Vds moni. coul. Philips prise péritel tbe px : 800 F. **Fabrice ALLEGRE, 7, rue d'Arthelon, 92190 Meudon. Tél. : (16-1) 45.07.03.29**

Vds CPC 6128 + 40 jx + 5 jx éduc. + 6 disques ttes vierges + joy + manuel px : 1 500 F. **Romain ILLIAQUER, 11, av. Minerve, 91170 Viry-Chatillon. Tél. : (16-1) 69.24.30.44**

ACHATS

Ach. bte + AOC de Pshychic Wolrd Gangstertown et D. Dragon. **Ahmed AHMEDI, 3, av. Maurice Thorez, 91270 Vigneux-sur-Seine. Tél. : (16-1) 69.03.40.16.**

Ach. Fatal Fury, Tortues, Street of Rage 2, Cool Spot, px : 250 F. **Samuel NATTE, 5, rue du Docteur Schweitzer, 60180 Nogent-sur-Oise. Tél. : 44.71.65.49.**

Ach. jx SNIN, px : 350 F maxi. Vds et ach. jx sur Lynx et SN. **Christophe PRAT, 65, rue du 11 Novembre, B1, 93330 Neuilly-sur-Marne. Tél. : (16-1) 43.08.37.81.**

Ach. Action Replay SNIN à 200 F ; Bubsy et WWF Royal Rumble. **Guillaume SCHOONHEERE, 74, résidence Les Hirson, 62800 Lievin. Tél. : 21.70.18.69.**

Ach. Neo Geo + 2 man. + art. of Fightine + Mémory Card à un bon px. **Christophe BRUN, 11, rue Louis Noiray, 38700 Corenc Montfleury. Tél. : 76.90.46.84.**

Ach. Fatal Fury 2 de 800 F à 1 000 F sur Neo Geo. **BIEHLER Raphaël, 13, rue de la Première Armée Française, 68190 ENSISHEIM; Tél. : 89.81.78.81.**

Ach. Neo geo + jx Baston, px : 1 000 F à 1 500 F à déb. **Georges Jean-Pierre HERET, Provence Logis de Montesoro, Bt B21, 20600 Bastia-Ht-Corse. Tél. : 95.33.61.72.**

Rech. Super Pro Fighter pour SNES, px : 2 000 F. **Karim BENBRAHAM, 49, ter rue de Flandre, 75019 Paris. Tél. : (16-1) 40.38.94.55.**

Ach. GG + 1 jeu + Master Gear max : 400 F. **Famille NICOLET, 18, cité Rochambeau, 37500 Chinon. Tél. : 47.93.08.03.**

Ach. jx SNIN, SNES, SFC : 200 F à 300 F. **Nicolas STANKO, 256, rue Lamartine, 59290 Wasquehal. Tél. : 20.24.04.72 (ap. 19 h).**

Ach. jx NES Bon état : S. Mario Bros II et III. **Sabrina PERRIN, 56, rue des Marronniers, 88150 Chavelot. Tél. : 29.39.31.96.**

Ach. Neo Geo + 1 jx, px : 1 500 F; ach. GT NEC + Jx, px : 800 F ou plus. **Fabrice BINET, 36, les Cirollières, 91770 Saint-Vrain. Tél. : (16-1) 64.56.12.10.**

Vds, éch. jx MD (Sonic, Gynoug, Quackshot, Tatsujin), px : 180 F pce. **Mali DOKIC, Parc Municipale, 78250 Meulan. Tél. : (16-1) 34.74.79.03.**

Ach. Tortues 4 et Fatal Fury. **Yuong UNG, 91, rue du Moulin de La Ville, 93600 Aulnay-sous-Bois. Tél. : (16-1) 48.66.34.09 (ap. 19 h).**

Ach. jx GB de 50 F à 70 F + matériel. **François HULLAERT, 73, rue Jules Guesde, 59150 Wattrelos. Tél. : 20.02.39.80.**

Ach. jx PC Engine avec Notices, px : 100 F maxi. **Yves LALLEMEND, 93, allée d'Honneur, 92330 Sceaux. Tél. : (16-1) 47.02.56.93.**

Rech. GT Turbo + 3 jx + transfo, tbe, px : de 1 000 F à 1 700 F. **Emmanuel ZITNIK, 10, allée des Roches, 78124 Mareil-sur-Mauldre. Tél. : (16-1) 30.90.91.53.**

Ach. jx NES de 50 F à 75 F. **Grégory GEISSMANN, 117, rue Louis Guérin, 69006 Lyon. Tél. : 78.93.85.44.**

Ach. PC Engine GT + jx tbe, px : 900 F. **Fabrice LAGOUARDAT, 113, rue Le Châtelier, « Les Tilleuls », 13015 Marseille. Tél. : 91.03.15.52.**

Ach. Deuil Crush PC Kid 1, 2, 3 et Hit the Kid. **Jean-Pierre SANTIANO, 54, rue Carnot, 94700 Maisons-Alfort. Tél. : (16-1) 43.78.00.43.**

Ach. Neo Geo + 1 joys + 1 jeu, px : 1 500 F à déb. Vds MD Fra + 2 M + Toki + Ecco + adapt., px : 1 200 F. **Azzedine OULD BOUAMAMA, 147, av. de Nonneville, 93600 Aulnay-sous-Bois. Tél. : (16-1) 48.66.54.31 (ap. 20 h).**

Ach. Viewpont sur Neo Geo et cher. contact. **Patrick AYAD, 16, rue du Ballon, 68260 Kingersheim. Tél. : 89.53.19.92.**

Ach. sur Neo Geo Fatal Fury 2 et Viewpoint, px : 1 000 F pce. **Antoine TERRIENNE, 220, rue du Roussillon, 84100 Orange. Tél. : 90.34.44.19.**

Ach. jx de rôle GB ; joindre Critique si possible. **Xavier JULIEN, 10 av. Léon Blum, 93420 Villepinte.**

Ach. S. Nintendo + Tiny Toon et Fatal Fury. **Ricardo CASTEL BRANCO, 74, place aux herbes, 71000 MACON. Tél. : 85.39.03.15.**

Ach. jeu MD Centurion 1 ou 2. **Serge SASSI, 85, rue des Hautes Brièves, 92160 Antony. Tél. : (16-1) 42.37.78.97.**

LES GOODIES DE MICRO KID'S

Le Pin's

Et bientôt la cassette de l'émission !

FR3 MICRO KID'S

Le Tee Shirt

Le colis Micro Kid's
Pin's, tee shirt, K7 236f
Pin's, tee shirt, CD 266f
Pin's 85f
Tee-Shirt 65f
CD 120f
K7 80f

TOUTES LES MUSIQUES DE L'ÉMISSION

FR3 MICRO KID'S

L'UNIVERS MUSICAL DES JEUX VIDEOS

Avec les BANDES ORIGINALES ou les REMIX de :

Alpha Waves
SUPER MARIO BROS. 3
SONIC
HUNTER
DISC
Avec FUN Radio

Le CD ou la K7

MICRO KID'S CONSOLES MICROS

Bon de commande du colis MICRO KID'S K7 au prix de 219 F (plus 17 F de frais de port)
colis MICRO KID'S CD au prix de 249 F (plus 17 F de frais de port)
A retourner à : «La boutique MICRO KID'S» 30, rue Eugène Carrière 75018 PARIS
ACCOMPAGNE D'UN CHEQUE LIBELLE A L'ORDRE DE : «La boutique MICRO KID'S»

NOM :.....PRENOM :.....
ADRESSE :.....
CODE POSTAL :..... VILLE :.....
TEE-SHIRT ;Taille (M, L et XL, ou de 8 à 14 ans) : .....
Coloris (gris chiné, blanc, noir) : .....Logo de couleur mauve ou vert :.....
Signature des parents :

petites annonces

Rech. Sonic 2, BE, px : 260 F. **Thomas DUPONT, 9, chemin des Monts, 60660 Rousseloy. Tél. : 44.56.49.33.**

Ach. Cartouches SNIN avec boîtiers-Notice. **Luc AZAM, 2053 Bd Léon Blum, Carcassonne. Tél. : 68.25.37.37.**

Ach. jx Herzog-Zwei et MD + 2 man., px : 600 F. **David GONAT, Barrau-Laroque, 47340 Timbaut. Tél. : 53.95.90.22.**

Ach., vds jx sur Neo Geo MD et SFC. **Eric BOULAY, 2, les Mouettes DSFA, 78170 La-Celle-Saint-Cloud. Tél. : (16-1) 39.69.22.69.**

Ach. Dragon Ball Z1 sur SFC. **Jean-David TAVARES, 14, rue Carrérot, 64000 Pau. Tél. : 59.02.71.35.**

Ach. jx GB Batman Megaman 1, Castlevania 1 etc..., px : 100 F. **Sébastien BOUCHEZ, 197, rue du Pisselot, 60150 Chevincourt.**

Ach. jx SNIN 200 F à 300 F (DB2II, Ttoon, etc...) Vds jx GB. **Benjamin LABORIE, 19, rue du Général Leclerc, 29160 Grozon-Morgat. Tél. : 98.26.26.31.**

Ach. Super Star Wars à 250 F sur S. Nintendo. **Laurent PORTES, 5, impasse Saint-Fiacre, 77870 Vulaines-sur-Seine. Tél. : (16-1) 64.23.98.10.**

Neutopia 2/PCKI D3/PCDENJIN/PARODIUS/TWINBEE. **Yannick LAGARDE, Route de Rochechouart, 87150 Oradours-sur-Vayres. Tél. : 55.78.25.45.**

Ach. jx Supervision 30 à 50 F. **Johari GAUTIER, 71, av. Simone Signoret, 95490 Vauréal. Tél. : (16-1) 34.21.19.98.**

Ach. sur SNES : Soulblazer (USA) : 250 F, Bubsy, Ranna 2, FInal F2. **Michael SABOUN, 13, avenue Nationale, 91300 Massy. Tél. : (16-1) 69.30.80.42.**

Ach. Tuner TV pour Moni. Amstrad à prix raisonnable. **Frédéric BLANCK, 11, av. Henri Fabre, 84100 Orange. Tél. : 90.34.48.43 (avant 20 h).**

Ach. S. Nes (USA) + 2 man. Vds A500, px : 3 500 F. **Christophe BOUCLE, 45, av. du Général de Gaulle, 77420 Champs-sur-Marne. Tél. : (16-1) 60.05.45.73.**

Cher. jx Golf sur GB, px : 80 F. **Anne Laure KASTLER, 1, rue Charles Auray, 93500 Pantin. Tél. : (16-1) 48.40.48.41.**

Ach. S. Nintendo + 2 man. + jx. **Frédéric ALBERGE, Gratassouc Pousthomy, 12380 Saint-Sernin-Rance. Tél. : 65.99.63.17.**

Ach. GB + Astérix bon état, px : 400 F. **Charles PALAZY, 4, rue Louis Blériot, 34120 Pezenas. Tél. : 67.98.27.83.**

Ach. Fatal Fury pour S.NES, px : 400 F. Vds GB. **Ludovic ESTIN, 72, rue du Maréchal Foch, 78000 Versailles. Tél. : (16-1) 39.50.77.91.**

Ach. jx : 100 F maxi (tbe, avec bte + not), ach. Battery Pack. **Olivier PAUWELS, 1, rue Edouard Branly, 80500 Montdidier. Tél. : 22.78.24.32.**

Ach. neo-geo + Base-ball 2020 ou éch. ctre S. Nin. + 8 jx. **Michael HILBEE, 9, rue de Miromesnil, 75008 Paris. Tél. : (16-1) 42.65.28.85.**

Cher. GB + 1 ou 2 jx + câble Links + écout. 300 F max. **Aurélien BULTEC, 3, rue JB Catella, 26110 Nyons.**

Ach. PC Kid 1 :100 F maxi à déb. **Guillaume GUERICOLAS, 3, rue Gabriel Péri, 54110 Varangeville. Tél. : 83.48.13.28 (ap. 18 h).**

Ach. Jungle Strike, Fatal Fury, sur MD ou éch. ctre nbx jx. **Maxime DA SILVA, 67, av. Jean Jaurès, 63200 Mozac. Tél. : 73.63.04.30.**

Ach. ou éch. jx MD, MCD, SFC, S.NIN, SNES (US). **Alexis ANDRIEU, 36 bis, av. du Myosotis à Combes, 12110 Aubin.**

Ach. Gradius II sur CD-ROM NEC, faire offre. **Pascal BARDU, 6, allée de la Champagne, 91300 Massy. Tél. : (16-1) 60.11.98.28.**

Ach. Nec + 1 man. + PC Kid I, II, ou III. Px : 500 F maxi. **Aurélien ANDRE, 17, les Hauts de Veyrieres, 06560 Valbonne. Tél. : 93.12.93.75.**

Ach. jx sur S. Nintendo. **Yannick LE STRAT, Le Cantaud, 47400 Tonneins. Tél. : 53.79.19.16 (de 19 h à 20 h 30).**

Ach. PC Engine + CD Rom 2 ou PC Engine Duo + 1 CD, px : 1 200 F. **Guillaume MATHELIER, 7, rue Henri Jaccaz, 74100 Ville-la-Grand. Tél. : 50.87.26.46.**

Ach. Road Rash 2, World of Illusion : 170 F VDS 688 Attack Sub. **David BRETON, 20 rue de la Garde, 42600 Montbrisson. Tél. : 77.58.21.61.**

Ach. MD + jx. **Oscar BOUVIER, 1, allée des Marronniers, 94000 Créteil. Tél. : (16-1) 48.99.07.97.**

Ach. Battle Toads ou Blades of Steel (faire offre) ou éch. contre 2 man. à Infrarouge. **Yannick LOMENECH, Kerlédan Gestel, 56530 Queven. Tél. : 97.05.05.03.**

Ach. MD + 1 jeu + man., px : 500 F. **Marcio FRANCO, 3, bd Westinghouse, 93270 Sevran. Tél. : (16-1) 43.83.67.75.**

Ach. ts jx sur MD. **Cédric NAUD, 79, av. du Pdt Wilson, 93100 Montreuil. Tél. : (16-1) 48.59.02.41.**

Ach. Dragon Ball Z2, px : 300 F maxi. **Julien HUYARD, 41, allée des Eguerets, 95280 Jouy-le-Moutier. Tél. : (16-1) 30.38.58.72.**

Ach. jx GG 50 F à 100 F. Ech. jx SN. Vds + 1 joys. **Renaud LELONG DE LONGPRE, 43, rue Georges Clémence, 85210 Ste-Hermine. Tél. : 51.27.30.87.**

Magica Quest, Tecno Basket Ball, px : 350 F pce maxi. **Léopold CHARNIOT, 117, rue Didot, 75014 Paris. Tél. : (16-1) 45.42.36.74.**

Ach. Jx SNES SFC SNIN (Tiny Toon, Starfox, Dragon Ball Z2). **Benjamin LABORIE, 19, rue du Général Leclerc, 29160 Crozon-Morgat. Tél. : 98.26.26.31.**

Ach. Dragon Ball Z2, Parodius, Starfox, Pilotwings. **Julien RENARD, 77, chemin de la Maure, Lot « Les Genêts », 06800 Cagnes/Mer. Tél. : 93.07.95.93.**

Ach. jx S. Nintendo, Super Coupe Soccer + Goal. **Christophe DE MARESVILLE, 5 A, rue Sainte Ladre, 57000 Metz. Tél. : 87.52.10.94 (ap. 20 h).**

Ach. S. Nintendo + 14 jx : 850 F maxi. **Hendrick LEROI, 11, Grande Rue, 53290 Saint-Denis-d'Anjou. Tél. : 43.70.67.27.**

Ach. Sherlock Holmes et Ranma 3 sur CD-Rom NEC. **Vincent LESELLIER, 45, allée du Parc, 95330 Domont. Tél. : (16-1) 39.91.53.27.**

Vds MD + 2 man. + 4 jx (Sonic, Thunder IV etc.), px : 1 100 F à déb. **Philippe KERZAON, 45, résidence du Parchayo, 56890 Saint-Avé. Tél. : 97.60.88.15.**

Ach. ts jx sur SNES, Neo-Geo, MD, Duo, GB, etc. **Jérôme CORNOLLE, 150, rue Foche, 59400 Fontaine Notre-Dame. Tél. : 27.83.91.17.**

Ach. ts jx sur SNIN, Neo-Geo, GB, MD, Mega CD. **Jérôme CORNOLLE, 150, rue du Maréchal Foch, 59400 Fontaine Notre-Dame. Tél. : 27.83.91.17.**

Ach. GB + 1 ou 2 jx, px raisonnable. **Philippe BOUVAT, Mas du Lieuraz, 38121 Chonas L'Amballan. Tél. : 74.58.94.02 (H.R.).**

Ach. Neo-Geo + Man 800 F; vds Axelay (SFC) A. WRLD (SNES), px : 395 F pce. **Bruno LANDAIS, 16 bis, rue Marcel Philippe, 60180 Nogent-sur-Oise. Tél. : 44.71.40.62.**

Ach. jx Neo-Geo, vds SNIN + 2 jx, px : 1 100 F. Vds jx MD et SNIN. **Pierre-Philippe CARTON, 72, chemin du Vieux Pont, 7900 Leuze-Hainaut (Belgique). Tél. : (19-32) 69.66.49.57.**

Ach. sur SNES Dessert Strike, P. of Persia, Actraiser, Star Wing, Kingiarthur World. **Julien BELZIT, Bray, neuf Eglise, 63560 Menat. Tél. : 73.85.51.22.**

Ach. sur SNIN et SNES Dragon, Ball Z II ou Star Fox : 300 F. **Vincent NEDEY, 11 ter, bd Voltaire, 21000 Dijon. Tél. : 80.67.63.24.**

Ach. Neo-Geo + 2 man, px : 800 F. **Christophe DEGRAEVE, 6, rue du Château, 02820 Corbeny. Tél. : 23.22.40.36.**

Rech. P. of Persia ou Lemmings à prix bas (SNIN). **Sami BEM ROMDANE, 8, rue des Marais, 78120 Rambouillet. Tél. : (16-1) 34.83.82.51.**

Ach. S. Mario 4 (World). Vds 4 jx MD à 200 F à 250 F. **Erwan CUELHE, 17, rue Louise Michel, 38100 Grenoble. Tél. : 76.49.57.86.**

Ach. Marble Madness et SP Monaco GP I, px : 70 F à déb. **Jean-Etienne ALAIN, rue Bellevue, 85110 Chantonnay. Tél. : 51.46.98.47.**

Ach. PCKID 2 sur PC Engine, px : 200 F max. **Guillaume GUERICOLAS, 3, rue Gabriel Péri, 54110 Varangeville. Tél. : 83.48.13.28.**

Cher. MD + 1 jeu, px : 500 F. **Vincent VILTART, 4, rue du Cimetière, 80360 Etricourt.**

Ach. NHLPA Hockey 93 + adapt. ou P. of Persia sur S.NIN. **Nicolas COLLETTE, 15 A, rue des Lilas, 76710 Eslettes. Tél. : 35.33.77.09.**

Ach. PC Engine DUO, px : 1 000 F max avec ou sans jx. **Julien TISSERANT, 18, rue Sainte-Colette, 54500 Vadœuvre. Tél. : 83.56.91.29.**

Ach. F-Zéro : 150 F sur S. Nintendo Turtles IV : 250 F, P. of Persia : 200 F. **José KUBIAK, 27, clos du Château, 62410 Hulluch. Tél. : 21.40.34.69.**

Ach. GB HS pour pièces (Ecran) Faible, px : Nds CPC 464 + LD A + Jx. **Johann BARRALLON, 12, rue George Sand A2, 38500 Voiron. Tél. : 76.65.62.89.**

Ach. MD + man, px : 250 F. **Vincent SAVARD, 35, rue du Cessier A Beuvraignes, 80700 Roye.**

Ach. Y 53/Dragon Quest. 3/4 ou 5 pour SNIN ou SNES. **Mehdi MAHJOUB, 33, rue Saint-Bernard, 75011 Paris. Tél. : (16-1) 43.79.46.32.**

Ach. Cart MD Road R 2 Streets 2 Side Pochet etc. **Patrice LESPAGNOL, 1, résidence Berge de la Bruche, 67190 Mutzig. Tél. : 88.49.85.42.**

Rech. C64 faire offre. **Bruno GUEVEL, 53, rue du Coudray, 44000 Nantes. Tél. : 40.74.24.55.**

Ach. jx SFC (Bubsy, Mister Nuts, Fatal Fury II, World H.). **David BERTAUD, 11, av. Cambaceres, 91310 Verrières-le-Buisson. Tél. : (16-1) 69.30.84.23.**

Ach. World Heroes I ou II sur Neo-Geo. **Damien BIGNON, 1, rue Edmond Rostand, 95600 Eaubonne. Tél. : (16-1) 39.59.91.03.**

Ach. jx Supernint et MD à moitié px. **Patrick PAGNIER, 40, rue des Laitières, 94300 Vincennes. Tél. : (16-1) 43.98.13.94.**

Ach. jx SNIN Magical Quest, Tiny Toon : 250 F max. **José RIBEIRO, 2, rue Falguière, 94000 Créteil. Tél. : (16-1) 43.39.96.73.**

Ach. jx Neo-Geo : Super Side Kicks; World Heros 2, etc. **Edouard PERILLOT, 30, rue de Montribloud, 69160 Tassin. Tél. : 78.36.51.90.**

Ach. Neo-Geo en panne : 200 F et MD ou SN en panne : 100 F. **Brunel BAYBAUD, Rés. Plante aux Flamands, n° 2, 95350 St-Brice-ss-Forêt. Tél. : (16-1) 39.90.63.71.**

Ach. Méga D. (jap) + jx ou éch. contre GB + jx, tbe. **Sébastien LAURENT, 7, place St-Pierre, 22170 Plelo. Tél. : 96.74.12.84.**

Ach. Lagoon sur S. Nintendo max, px : 400 F (USA). **Christian ABAD-CLEROT, 5, villa Franklin, 93200 Saint-Denis. Tél. : (16-1) 48.09.42.27.**

Ach. jx sur MD : Terminator 2, le Menacer. **Nicolas SAVOURET, 5, rue Albert Bertin 77320 Meilleray. Tél. : (16.1) 64.20.24.16 ap. 18 h.**

Ach. SFC et 2 pads à 800 F. Rech. Super Pro Fighter. **Julien ROMEY, 8, av. de la Forêt, 36330 Le Poinçonnet. Tél. : 54.35.19.12.**

Cher. GB en bon état 150 à 215 F. **William QUENTIN, 33, rue Jean-Yves de Laire, 02100 Saint-Quentin.**

Cher. SFC faire offre. Cher. contact A500. **Laurent LIEBEN, 34, lot. le Marcat, 13550 Noves. Tél. : 90.94.46.79.**

Ach. Atari VCS 2600 + 2 jx + 1 ou 2 man. 220 F. **Yvan SANCHEZ, Gierolles, 1813 Saint Saphorin. Suisse.**

Bon pour une annonce gratuite*

Écrivez lisiblement en caractère d'imprimerie le texte de votre annonce (une lettre par case, une case pour chaque espacement) et ne cochez qu'une rubrique. Les petites annonces ne peuvent être domiciliées au journal : vous devez donc donner toutes les coordonnées utiles. Les petites annonces sont gratuites. Seules les annonces rédigées sur le bon à découper original de CE numéro, valable pour UNE seule petite annonce, seront publiées. Nous publierons prioritairement les annonces des lecteurs abonnés, qui joindront l'étiquette d'expédition de leur dernier numéro ou une demande d'abonnement. Nous éliminerons impitoyablement les annonces douteuses, susceptibles d'émaner de pirates. **La loi du 3 juillet 1985 (article 47) n'autorise qu'une copie de sauvegarde pour l'usage privé de celui à qui est fourni le logiciel. Toute autre reproduction d'un logiciel est passible des sanctions prévues par la loi. L'article 425 du Code pénal stipule que « la contrefaçon sur le territoire français est punie d'un emprisonnement de trois mois à deux ans et d'une amende de 6 000 à 120 000 francs ou de l'une de ces deux peines seulement ».** Nous vous rappelons enfin que les annonces sont réservées aux particuliers et ne peuvent être utilisées à des fins professionnelles ou commerciales.

à retourner à Consoles + P.A. : 9-11-13, rue du Colonel-Avia, 75754 Paris Cedex 15.

Consoles + n° **24**

RUBRIQUE CHOISIE :

☐ ACHATS

☐ VENTES

☐ ÉCHANGES

☐ CLUBS

NOM :

PRÉNOM :

ADRESSE :

TÉL. :

ajouter 16.1 pour Paris et R.P.

MACHINES :

☐ PC Engine

☐ Megadrive

☐ Sega

☐ NES

☐ Game Boy

☐ Lynx

☐ Divers

*** Attention, les PA dont le numéro de téléphone n'est pas écrit lisiblement et dont l'adresse n'est pas indiquée seront éliminées.**